

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ
№1(9), ФЕВРАЛЬ 1997
PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64
PIKE
СТРАНА ИГР
сделано в России
операция "ГРОМОВЕРЖЕЦ"
http://www.gameland.ru
COMMAND & CONQUER RED ALERT
NHL 97
TOMB RAIDER
Soviet Strike, POD, US Navy Fighter '97, Steel Legion, Riven, Cyber Gladiators, BirthRight, Harvester, Interstate '76, SkyNet, NHL Face Off '97, Hexen 2, Tunnel B1, Dytona USA CCE, Amok, Krush Kill and Destroy, StarFox, Pandemonium, Toshinden URA, Hopkins FBI, Wave Race 64, Tokio Autobahn, Spider, Destruction Derby 2 ...
... и другие
советы по прохождению игры
ОБЗОР 48 ИГР
ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 5 ИГР
СЕКРЕТЫ К 33 ИГРАМ



GameLand
Москва:
с/к «Олимпийский», 8-й подъезд,
т/ц «Новый Колизей»
(ст. м. «Проспект Мира»)
Новый Арбат, 15
(ст. м. «Арбатская» или «Смоленская»)
Санкт-Петербург:
Невский проспект, 135
(ст. м. «Площадь Восстания» или
ст. м. «Площадь Александра Невского»)
БЕЗУМНЫЙ ВЫБОР


Я и мой пёс
слушаем " М-Радио"
М
РАДИО
71,3 МГ
Дизайн Антон Шилкин

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

НОВОСТИ

ИНТЕРНЕТ

ЭТО БУДЕТ ХИТ



ИНТЕРВЬЮ

PC











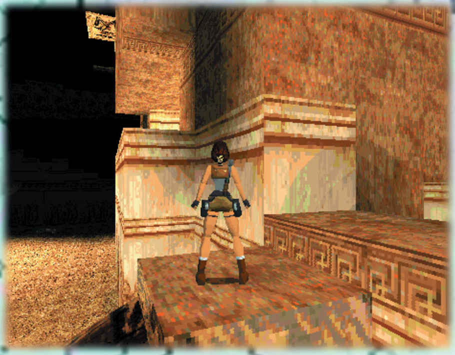
ВИДЕОИГРЫ





3DO

ТАКТИКА





СПИСОК ИГР

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Дорогие читатели!

Благодарим Вас за покупку этого, первого в 1997 году номера журнала «Страна Игр».

Он немного отличается от предыдущих — мы больше внимания уделили встречам с производителями интересных и перспективных игр. Больше стало материалов об отечественных играх — долгожданное принятие уголовной ответственности за воровство программного обеспечения создало условия для производства коммерческих продуктов российского производства, успешно конкурирующих с западными игрушками по цене и качеству. Вообще, 1997 год обещает стать знаменательным для российского геймера. Много появится русифицированных игр ведущих западных производителей — они поверили в то, что в нашей стране существует рынок легальных программ, и все больше людей понимают необходимость платить за товар, на создание которого ушли сотни тысяч часов программистского труда.

В журнал внесены многие изменения в соответствии с Вашими письмами, подробно и по-дружески критикующими. Мы надеемся, что Вы будете продолжать писать нам, предлагать, критиковать, советовать... Одним словом, улучшать журнал, потому что мы хотим стать друзьями и помощниками всех гейм-фэнов России.

В этом году можно подписаться на «Страну Игр» в любом почтовом отделении, так что, теперь нет препятствий для тех, кто хочет быть в гуще горячих игровых событий.

Издатель
Дм. Агарунов.

НОВОСТИ

Epic MegaGames слилась с DMA Designs

Всем на удивление, компания **Epic MegaGames,** которая в последнее время наделала много шума на рынке игр для персонального компьютера, слилась с типично «приставочной» компанией **DMA Designs,** которая в последнее время очень тесно сотрудничала с **Nintendo.** Таким образом, эти две команды теперь будут разрабатывать практически все свои игры не только на **PC** и **Macintosh,** но и на **Nintendo 64** и **PlayStation.** На сегодняшний день, эти две объединившиеся компании имеют на разной стадии разработки 19 различных произведений для всех перечисленных выше платформ, включая многообещающий проект **Unreal** для **PC** и **Nintendo 64.**

Psygnosis добился независимости

После продолжительного периода, когда вопрос о продаже **Psygnosis** уже казался решенным, **Sony** объявила об его отмене. Однако, оставаясь частью империи **Sony,** данный английский разработчик добился для себя определенной независимости. Теперь, без особых для себя проблем, он сможет разрабатывать игры для любой платформы, включая **PC, Saturn** и даже **Nintendo 64.** В очередной раз экономические причины взяли верх над чисто политическими, что может служить очень хорошим знаком для всех. На сегодняшний день продукция **Psygnosis** занимает львиную долю в списке самых популярных и продаваемых игр для **PlayStation,** однако на этой платформе свет клином не сошелся. Новые условия работы данной компании, правда, пока не позволяют ей самостоятельно заниматься распространением собственной продукции за пределами приставки от **Sony,** однако **Psygnosis** уже активно занимается переговорами с третьей стороной по поводу издания своих игр на **Sega Saturn** и, возможно, на **Nintendo 64.** А в случае с изданием игр для **PC** никаких проблем уже не будет никогда.

Activision расширяет свое поле деятельности

В последнее время, создание игр под Интернет, наконец-то перешло из разряда фантастики в разряд нашей повседневной реальности. Чтобы не отстать от прогресса, **Activision** заключил договор с молодой командой **Titanic Entertainment,** состоящей из бывших сотрудников **Origin,** который обязывает последнюю создать по крайней мере две многопользовательские стратегические игры в течение ближайшего времени.

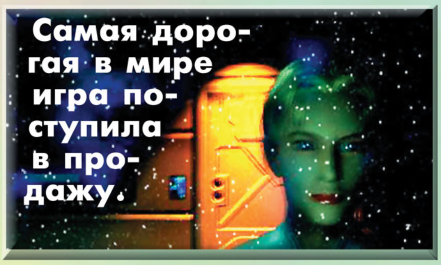
Но это еще не все. **Activision** также умудрился стать первой компанией, показавшей реальные игры, использующие для себя новый стандарт хранения информации, **DVD.** Первым предложением данной компании, которое будет распространяться совместно с самими проигрывателями от разных производителей, будет всем известный **Spycraft: The Great Game.** В игре полностью переделаны все видеофрагменты и добавлен **Dolby Labs AC-3** стерео звук. Точная дата поступления в продажу таких проигрывателей для **PC** пока неизвестна, соответственно пока неизвестна и дата выхода в свет данной игры.

Sony борется с пиратами

В последнее время, производитель **PlayStation** обратил свое особое внимание на производителей специальных «чипов» для своей приставки, которые позволяют ей проигрывать любые диски, независимо от того, для какой страны они предназначены. Все дело в том, что, кроме этого, тот же самый чип позволяет проигрывать на **PlayStation** и пиратские копии игр, что не могло долго остаться безнаказанным. **Sony** передала дело в суд, где вопрос о запрещении такой практики пока повис в воздухе. Одна из компаний, которая была указана в исковом заявлении, выразила протест, заявляя, что они ни в коем случае не поддерживают пиратство, а только помогают покупателям наслаждаться всеми доступными играми для этой консоли, независимо от того, для какой страны они предназначены. Но, несмотря на это, большинство подобных компаний потихоньку прекращают производство и установку таких чипов, в страхе навсегда потерять репутацию и свой бизнес, а заодно и деньги, которые им, возможно, придется, в качестве штрафов заплатить **Sony.**

Intel и Rambus объединяют свои силы.

Rambus, компания, разработавшая новаторскую систему памяти для **Nintendo 64,** способную перемещать данные со скоростью более 500 Мегабайт в секунду, объявила о начале работы с **Intel** над созданием нового стандарта памяти для персонального компьютера, который будет значительно лучше существующего сегодня стандарта **SDRAM.** По заявлениям последнего, новая технология, которая будет доступна к 1999 году, позволит оперировать данными уже со скоростью 1.6GB в секунду, что безусловно сможет удовлетворить постоянно растущие требования к быстроте и объему оперативной памяти компьютеров.



Самая дорогая в мире игра поступила в продажу.

В пятницу, 13 декабря 1996 года, в японские магазины поступила в продажу долгожданная для жителей страны восходящего солнца игра, **Enemy Zero.** Данный продукт, графическая приключенческая игра, которая занимает 4 диска, особо для нас ничем не привлекателен, однако в Японии это своеобразное продолжение культовой игры **«D»** вызывает бешеный ажиотаж. Но дело, собственно, не в этом. В течение двух недель любой житель этой страны мог приобрести специальный комплект, включающий в себя игру и множество разных сувениров за астрономическую для такого продукта сумму в 1800 долларов. Покупатели, естественно, нашлись, и они получили этот набор непосредственно из рук создателя игры, который самолично развозил их по домам счастливых покупателей. Российским разработчикам, видимо, стоит принять на заметку этот опыт, который сможет заметно улучшить и их собственное финансовое положение, не говоря уже о моментальном попадании их продукции во все колонки новостей.



3DFX: Новый стандарт 3D-акселераторов?

Войны среди производителей и разработчиков графических акселераторов для персонального компьютера только начали разгораться, однако один из них уже сегодня сделал большую заявку на победу. Не только разработчикам **3DFX** на сегодняшний день удалось привлечь самое большое количество производителей игр на свою сторону, но и присоединившееся к проекту видные деятели игрового сообщества заставляют нас обратить свое пристальное внимание к этому проекту. Вместе с получением дополнительного финансирования в размере более 10 миллионов долларов, со стороны сильных мира сего, в руководстве компании произошли резкие изменения. Бывший вице-президент американского отделения **Sony Computer Entertainment,** а также бывший президент американского филиала одной из самых крупных японских компаний-производителей игр Capcom, заняли свои места в правлении этой компании. Эти две фигуры, в свое время позволили занять своим бывшим компаниям заметное место в индустрии развлечений, и их альянс с **3DFX** сможет только усилить позиции последней в игровом мире. Таким образом, надежда производителя данного акселератора стать основной силой на этом сегменте рынка к концу 1997 года становится все более и более достижимой. Мы будем тщательно следить за этим многообещающим проектом.

Компания 3DO будет издавать свои игры на Sony PlayStation.

На удивление всем, компания **3DO** выразила намерение издавать свои игры на игровую приставку, у которой, по мнению президента этой компании, нет никакого будущего. И хотя это и звучит как настоящее предательство интересов своих почитателей среди владельцев игровой приставки **3DO,** дело на самом деле выглядит не так уж и просто. Как уже сообщалось ранее, эта компания недавно приобрела известную команду **New World Computing,** которая уже давно начала работу по созданию игр для **Sony PlayStation.** На сегодняшний день их проекты находятся в такой стадии разработки, когда их отмена принесла бы большие убытки. Однако, сам факт того, что распространением этих игр будет заниматься сама компания **3DO,** не может не посеять сомнений в среде даже ее самых преданных почитателей.

Другие же новости касаются уже проектов на **M2.** Одна из первых игр, которая должна была появиться на эту загадочную 64-битную приставку, а именно трехмерная драка **Iron & Blood,** была отменена по не до конца известным нам причинам. Либо **Panasonic** не захотел увидеть на своей приставке эту довольно среднюю игру, либо у **M2** появились определенные неприятности. И хотя здравый смысл говорит за первый вариант, так как уже давно известно стремление этого производителя электроники выпускать на своем детище только эксклюзивные игры, в режиме практически полного отсутствия конкретной информации, любая такая новость ничего хорошего для репутации **M2** не делает.

БОРЬБА ГИГАНТОВ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Мир видеоигр, как ни какая другая часть индустрии развлечений, с первого момента своего появления на свет отличается поразительным непостоянством. Трудно поверить, но еще никогда в его истории никто не смог установить хоть какой-то настоящий стандарт, что на практике означает постоянное наличие в продаже двух-трех аппаратов, производители которых постоянно находятся в состоянии войны друг с другом за наши деньги. Эти войны идут с переменным успехом, когда каждый поочередно называет себя победителем в той или иной области, тем самым еще более запутывая ситуацию. Тем не менее, после всплеска активности производителей «железа» в последние 2-3 года, положение немного стабилизировалось. На сегодняшний день остались в живых всего три формата, а именно **Nintendo 64, Sony PlayStation** и **Sega Saturn.** Что же мы подразумеваем под словом «живые». Так вот, это доступные российскому покупателю системы, на которые не только выходят игры сегодня, но и будут выходить хотя бы в течение будущего года, что намного более важно. По этим соображениям, такие приставки «нового поколения», как **Virtual Boy** от **Nintendo, 32X** от **Sega, Jaguar** от **Atari** , а также **3DO,** не попали в наш обзор. К сожалению, все они раньше срока отжили свой век и, просто не выдержав конкуренции, сошли с дистанции.

Таким образом, мы подходим уже ближе к самой теме статьи, а именно к подведению предварительных итогов деятельности для каждой из трех систем. Ниже Вы сможете кратко познакомиться с историей и сегодняшним днем каждого производителя приставок, узнать их сильные и слабые стороны, затем остановимся на описании технических данных каждой системы, также отметив их особенности перед конкурентами. И, наконец, мы все это закончим самым главным, а именно освещением их библиотеки игр, а также отметим действительно самые лучшие игрушки, ради которых стоит купить тот или иной аппарат. Также попробуем заглянуть в будущий 1997 год и оценить возможности развития событий в том или ином направлении для всех участников рынка. Некоторые суждения Вы сможете назвать спорными, некоторые вообще не примите всерьез, а некоторые, возможно, помогут Вам решить для себя проблему выбора.



Из оставшихся в строю трех основных претендентов на позицию лидера в современной истории видеоигр **Nintendo** имеет самый большой и успешный опыт по продаже игровых приставок и по созданию игр к ним. Эта компания была основана десятки лет назад, однако только в начале 80-х годов она обратила свои силы и опыт на создание сначала видеоигр, а затем и на производство самих игровых приставок. В 1977 году на фирму, изготавливавшую игральные карты, поступил молодой художник-дизайнер, **Shigeru Miyamoto.** Сначала он занимался внутри **Nintendo** дизайном кабинетов игровых автоматов, что затем его подвигло на создание своей собственной видеоигры, **Donkey Kong.** Игра, выпущенная в 1980 году, завоевала огромную популярность и благодаря этому подвигла теперь всемирно известную игровую компанию на создание своего собственного игрового компьютера. Итак, в 1984 году **Nintendo** выпускает в продажу свою первую 8-ми битную игровую приставку, **Famicom,** которая за пределами Японии вышла под названием **Nintendo Entertainment System.** В то время игровое сообщество пережило глубочайший кризис, вызванный в первую очередь недостатком качественной продукции, когда практически всем уже казалось, что игровой рынок умер навсегда. Однако, благодаря высококлассным произведениям **Shigeru Miyamoto,** ради которых, собственно говоря, и создавалась эта игровая система, **Nintendo** полностью возродила мир видеоигр и получила на нем заслуженную, практически монопольную позицию. Этот успех позволил ей встать в один ряд с крупнейшими производителями электроники, не говоря уже о том, что в течении нескольких лет все продавцы программных продуктов плелись далеко позади этой компании по объемам продаж. В истории видеоигр это был первый случай, когда кто-либо грамотно отнесся к созданию и распространению игровой продукции, и результат такого подхода не заставил себя долго ждать. **Nintendo Entertainment System** прожила самую долгую жизнь из всех домашних игровых компьютеров. И не случайно, ведь большинство современных жанров компьютерных и видеоигр получили свою жизнь именно благодаря стараниям описываемой здесь компании, на чей счет можно также отнести и появление первого «культового» игрового персонажа — Марио. Но вечно такое положение длиться не могло. К началу 90-х годов 8-ми битная технология уже стала безнадежно устаревать, а с переходом на 16 бит у **Nintendo** возникли определенные проблемы, что открыло возможность другим претендентам на лидерство занять вакантное место. И, хотя у себя на родине **Nintendo** смогла удержать более 90% рынка, и со своим следующим проектом, игровой системой **Super NES,** в остальном мире ей с большим трудом удалось хотя бы стать вровень по популярности с 16-ти битной приставкой от своего конкурента, **Sega.** И вот, начиная с 1991 года, монопольной позиции этого производителя пришел конец. В самой приставке, да и в подборе игр для нее проблем не было. Однако нежелание признавать тот факт, что игровое сообщество постоянно взрослеет, да и просто «драконовские» условия работы независимых производителей игр для данной системы, разделило поклонников видеоигр на два лагеря. Тем не менее, положение **Nintendo** не претерпело катастрофических изменений в худшую сторону, и уже в 1993 году было объявлено о совместном проекте данной компании с **Silicon Graphics** по созданию 64-битной игровой приставки под названием **«Project Reality».** Поменяв после этого два раза свое название и опоздав со своим появлением в продаже примерно на год, приставка **Nintendo** 64 теперь вступает в бой не с одним, а уже с двумя мощными врагами. И снова, как и 12 лет назад, **Nintendo** собирается бороться за свое существование качеством выпускаемой ею игровой продукции, адресуя ее своей исконной аудитории, а именно детям. Однако, прошло еще слишком мало времени с момента выхода системы в свет, чтобы с уверенностью сказать, во что выльется вся эта затея. Тем не менее, на сегодняшний момент ее можно назвать скорее успешной, чем провальной, что дает нам надежду на скорое возвращение в строй этого гиганта игровой индустрии, быть может, даже в качестве лидера.

Nintendo 64

В сердце этой самой мощной в мире системы лежит настоящий 64-битный **RISC** процессор, **MIPS R4300,** работающий на частоте **93.75 MHz,** в связке с которым работает так называемый «полигонный» 64-битный **RISC** сопроцессор, работающий на частоте **62.5 MHz.** Кроме них, система снабжена графическим сопроцессором, способным аппаратно воспроизводить сложнейшие спецэффекты, такие как **Anti-aliasing, Z-buffering** и многие другие. Не стоит и говорить, что графические возможности системы находятся на самом высоком уровне, что в принципе стоило ожидать от **Silicon Graphics.** Однако, с точки зрения манипулирования полигонами, огромного скачка по сравнению, скажем, с **Sony PlayStation,** разработчикам добиться не удалось. Несмотря на все это, финальная картинка из средней игры на **Nintendo 64** затмевает собой лучшие произведения на **PlayStation.** Полигоны уже не искажаются до неузнаваемости при приближении к краям экрана, текстуры, используемые в играх, как правило, идут на гораздо большем разрешении и т. д. Но, поскольку данная система использует для хранения информации картриджи, чей объем ограничен их высокой себестои-

мостью, набор текстур в одной игре достаточно ограничен, что в результате делает все игры немного похожими друг на друга. Звуковой процессор также прекрасен, и способен воспроизводить звуки практически с качеством компакт-диска. Но по той же причине, что и выше, разнообразие музыки и звуковых эффектов игры оставляет пока желать лучшего. Тем не менее, данный аппарат, на сегодняшний день имеет возможность создавать в реальном времени самую лучшую графику из трех представленных у нас в обзоре систем. Но, как показывает история, имеющий наилучшую технологию не всегда выигрывает. В расчет берутся и многие другие характеристики, и в первую очередь игры.

Библиотека игр

На сегодняшний день **Nintendo 64** имеет самую маленькую библиотеку игр из всех представленных в обзоре систем. Мало того, такое положение скорее всего сохранится и в 1997 году. Вся индустрия видеоигр уже совершила успешный переход на более дешевый носитель информации — компакт-диск, и возвращаться обратно к слишком дорогим картриджам изъявило желание лишь сравнительно небольшое количество компаний. И несмотря на то, что в этом списке присутствуют практически все основные силы, их продукция не поступит в продажу, пока **Nintendo** не сможет в одиночку продать достаточное количество приставок, чтобы затраты на разработку игр смогли окупить себя. Но, скорее всего, эта проблема со временем будет преодолена, так как официально объявленные предварительные объемы продаж пока внушают оптимизм. Тем не менее, сама **Nintendo** на данный момент испытывает определенные трудности с выпуском игр. С одной стороны, трехмерные игры высокого качества оказались слишком трудными для создания в короткий срок, а с другой — в ситуации, когда приходится бороться сразу с двумя производителями подобной продукции, их содержание должно кардинально отличаться от конкурентов. И если смотреть с этих позиций на предлагаемый ассортимент игр, то лишь две игры, а именно **Super Mario 64** и **Waverace 64**, точно подходят под это определение. Стоит отметить, что упомянутые выше игры являются настоящим прорывом как в игровом процессе, так и в качестве графики. Но вспомните прошлый год, когда **Virtua Fighter 2** и **Sega Rally** на **Saturn** также являлись эталоном качества на тот момент, однако отсутствие большого разнообразия других игр на эту приставку позволило **PlayStation** вырваться вперед. Однако, у **Nintendo** имеется свой козырь — 64-битная технология, что может сделать данное сравнение недостаточно убедительным. Но, независимо от того, какая судьба ждет **Nintendo 64** в будущем году, уже сегодня становится ясно, что подбор игр для нее всегда будет нацелен на пользователей в возрасте от 6 до 15 лет, что позволяет нам назвать **Nintendo** своеобразным Диснеем видеоигр.

Три лучшие игры

1. **Super Mario 64** — Возможно, самое лучшее произведение, когда-либо созданное для домашних приставок или компьютера. Великолепная графика, богатейшие игровые возможности, а также безупречное управление героем в полностью трехмерном мире.



2. **Waverace 64** — Одна из самых продуманных гонок, объединяющая в себе практически все элементы реальности, добавляя к этому невообразимое удовольствие от игрового процесса.



3. **Pilotwings 64** — Практически идеальная модель полета вместе с наилучшим использованием трехмерных возможностей приставки делает данный продукт одним из самых захватывающих симуляторов для домашних систем.



Пять самых многообещающих проектов

1. **Star Fox 64.** Если Вы любите стрелялки-леталки, то, несомненно, это продолжение 16-битного суперхита для 64-битной машины Вам придется по вкусу.

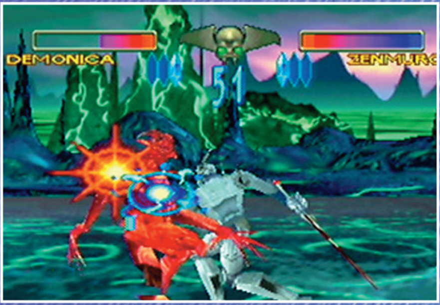




2. **Top Gear Rally.** И хотя на сегодняшний день данная игра подозрительно похожа на Sega Rally, если ее создателям удастся создать хорошую модель управления автомобилем и добавить в игровой процесс оригинальности, то мы можем получить великолепную гонку, показывающую технические возможности аппарата.



3. **Doom 64.** Самая лучшая версия этой сверхпопулярной игры.



4. **Dark Rift.** Пусть это и не Tekken, но фанаты трехмерных драк будут пока довольны и этим.



5. **Blast Corps.** Одна из немногих игр для данной системы, которая отличается особой жестокостью и массовым разрушением. Не ясна лишь ее дата выхода в свет.



Самая молодая компания, активно работающая на рынке видеоигр, **Sony Computer Entertainment** была создана специально для работы с игровой приставкой **PlayStation** незадолго до выхода последней в свет. Однако, первые шаги **Sony** в направлении видеоигр были сделаны намного раньше. Если не принимать во внимание неудачную попытку установления стандарта игрового компьютера, предпринятую группой крупных японских корпораций в первой половине 80-х годов, то первая серьезная заявка на участие данной компании в этом бизнесе была сделана лишь в начале 90-х. Именно тогда и родилась идея создания игровой приставки, работающей на компакт-дисках, под названием **PlayStation.** В сотрудничестве с **Nintendo, Sony** представила ее прототип, который подсоединялся бы к **Super Nintendo.** Но в последний момент **Nintendo** пересмотрела свое отношение к этому проекту, и приставка так и не увидела свет. Однако **Sony** на этом не остановилась, и продолжила работу над этой проблемой дальше, одновременно развивая свое отделение по производству игр. Основной упор был сделан на разработку игр под **Sega CD, MegaDrive** и частично **Super Nintendo.** Дело дошло до того, что **Sega** объявила **Sony** своим самым важным партнером. Тем не менее, качество игровой продукции от **Sony** было на уровне ниже среднего. Одновременно с этим, данная компания официально объявила миру о планах выпуска своей собственной игровой приставки в конце 1994 года. Особого восторга это сообщение у мировой прессы не вызвало, а покупка издательского дома **Psygnosis,** знаменитого своими посредственными играми, также не добавила особого оптимизма. Однако, с течением времени, отношение к этому проекту начало кардинально меняться. Во-первых, **Psygnosis** начал показывать миру, что **Sony** не зря на него поставила так много. В то же время, получив себе в партнеры мощного производителя игр для игровых автоматов, **Namco,** а также заручившись поддержкой и других основных японских издательств, **Sony** дала всем понять, что она пришла на этот рынок всерьез и надолго. Зная больное место **Nintendo** и **Sega,** а именно довольно несправедливую политику по отношению к независимым производителям игр, **Sony** постаралась на славу сделать так, чтобы работать над созданием игр для своей приставки было как можно легче и прибыльней. С самого начала стало ясно, что проблем с переносом игр с персонального компьютера, а также других игровых систем не возникнет, и у данного производителя игровых приставок появился первый крупный козырь, а именно довольно большое количество разноплановых игр, вкупе с потрясающей для того времени технологией. Но несмотря на все это, в момент выхода в свет данной системы в Японии в декабре 1994 года легкой победы так и не произошло. И хотя **PlayStation** и стоила немного дешевле, чем вышедшая несколькими неделями раньше игровая система **Sega Saturn,** да и набор игр для нее был значительно лучше и больше, **Sony** так и не удалось без труда побить **Sega,** и только к середине 1996 года эти две системы смогли сравняться по популярности в стране восходящего солнца. В остальном же мире дела обстояли несколько иначе. Американское отделение **Sony Computer Entertainment** начало свою жизнь с активного переманивания ведущих специалистов из американского отделения **Sega.** И вообще, действия этой компании в то время можно было охарактеризовать, как повторение действий своего конкурента в борьбе за место под солнцем, но с большим размахом. К счастью, такая политика принесла свои плоды, и **Sony** наконец-то отпраздновала свою победу.

Однако, как это ни печально, мощного собственного отделения по разработке игр этой компании так до сих пор создать не удалось. Вся популярность **PlayStation** в основном основана на продукции независимых компаний, которые имеют тенденцию переводить все свои лучшие игры на игровые приставки конкурентов. И если, не дай бог, кто-либо из нынешних или будущих соперников **Sony** воспользуется практикой данной компании по переманиванию на свою сторону независимых издателей с хотя бы похожим результатом, то все преимущества данной системы просто испарятся. И пока такое положение не изменится, говорить об окончательной победе данного формата становится слишком преждевременно. Но на сегодняшний день у **Sony** все идет хорошо, и ее приставка уже точно заняла одно из главных мест в современной истории видеоигр.

Sony PlayStation

Данная игровая система является первой в истории видеоигр, которая специально создавалась для оперирования трехмерными объектами в реальном времени. В ее основе лежит достаточно мощный по производительности 32-битный RISC процессор R3000A, работающий с тактовой частотой 33.8688 MHz, который по сегодняшним меркам никак нельзя назвать передовым. Настоящая же мощь этой приставки основана на использовании великолепного «полигонного» сопроцессора, способного создавать огромное количество трехмерных многоугольников в реальном времени. Точные данные по его производительности до конца не известны, но в среднем, в реальной игре, Вы можете наблюдать производительность где-то в районе чуть более 100 000 полигонов в секунду при использовании всех аппаратных возможностей приставки. Однако он также себя зарекомендовал и с другой стороны. Немного размытое изображение, искаженные полигоны по краям экрана, а также проглядывающий сквозь стыки между ними задний план, перекочевывают из одной игры в другую. При умелом программировании некоторым разработчикам удается всего этого избежать, но факт остается фактом. Если говорить про другие аппаратные возможности данной системы, то они включают в себя, помимо стандартных для современных игровых приставок, возможность правильного освещения трехмерных объектов и применение по отношению к ним плавного затенения. Конечно, их не так много, как у **Nintendo 64,** но при работе исключительно с трехмерной графикой она показывает несколько лучшие результаты по сравнению с другими 32-битными системами. Стоит также отметить аппаратную поддержку прозрачности, которая на экране представляется нам в виде красивых взрывов, дыма и прочих похожих спец эффектов, которые стали настоящей визитной карточкой данной приставки. Однако, при работе с двухмерной графикой и по качеству воспроизводимого звука этот аппарат стоит лишь на третьем месте в нашем обзоре, но это особо не должно никого расстроить. Оперативная память данной приставки поделена на три сегмента. Это 2 мегабайта основной рабочей памяти, 1 мегабайт видеопамяти, и 512 килобайт, предназначенных для хранения звука. Встроенной памяти для записи прохождения в игре у данной приставки нет, поэтому для данных целей приходится отдельно приобретать специальную карточку. В общем, если просуммировать все плюсы и минусы, то можно с уверенностью заявить, что **Sony PlayStation** является довольно достойным, с технической точки зрения, аппаратом, который способен хорошо справляться с любой поставленной задачей.

Библиотека игр

За свою короткую историю данная приставка получила заслуженную известность количеством и разнообразием выходящих на нее игр. Практически каждое уважаемое издательство поддерживает этот формат, а в некоторых случаях отдает ему явное предпочтение перед конкурентами. Контроль за качеством продукции со стороны **Sony** не позволяет практически никому выпускать игры, которые не используют так или иначе возможности системы, поэтому большинство выпущенных на сегодняшний день игр для данной системы, по крайней мере, отличаются хорошей трехмерной графикой. Но дальше этого **Sony** пойти не может, чтобы не потерять своих драгоценных независимых издателей. И за красивыми картинками часто может скрываться средняя по своему содержанию игра. Но это никак не связано с самой приставкой, а больше отражает общее положение дел в современной игровой индустрии. Тем не менее, если говорить серьезно, то подбор игр для этой системы можно сравнить с аналогичным подбором игр, скажем, для **Super Nintendo** или **Sega MegaDrive** в годы их рас-

цвета, за тем лишь исключением, что для **PlayStation** ни **Sega** ни **Nintendo** игр не производят. Поймите все правильно. И **Namco**, и **Psygnosis** являются крупными и уважаемыми компаниями, способными разрабатывать высококонкурентную продукцию, однако пока что не они сегодня задают тон в индустрии. Именно поэтому, на сегодняшний момент, так мало выпущено по-настоящему революционных и в то же время классных игр для этой приставки и так много высококачественных перепевов старых тем. Дело в том, что создать любое нужное количество средних и хороших игр может почти каждый, а создать одну, но самую лучшую, могут лишь единицы. Этот факт позволил **Nintendo** с гордостью декларировать, что одна игра для их системы стоит десятка игр для **PlayStation.** Но другой факт, что полки магазинов просто ломятся от огромного количества выпущенных на сегодняшний день продуктов практически всех известных жанров, не может не подействовать на любого игрока, который уже устал от того, что любая современная игровая приставка, за исключением **PlayStation,** периодически имеет недостаток в выборе продукции. И ни **Nintendo,** ни **Sega** пока не могут соперничать с **Sony** на этом уровне. Но если смотреть на общую картину, не вдаваясь в подробности, то можно сделать логичный вывод, что **Sony** поработала на славу по созданию разносторонней библиотеки игр, осталось лишь позаботится и о безусловном уровне качества хотя бы своей собственной продукции, а не только о количестве наименований дисков в продаже. Но это уже задача намного сложней.

Пять лучших игр для PlayStation

1. **Tekken 2** - Наверное, самая популярная на сегодняшний день трехмерная драка, объединяющая в себе высококачественную графику, огромное количество движений для каждого из более чем 20 бойцов и нормальное управление.



2. **Wipeout XL** - Единственная гонка в современной истории видеоигр, которая полностью погружает игроков в футуристический мир. Графически же, ее можно назвать настоящей демонстрацией всех возможностей системы.



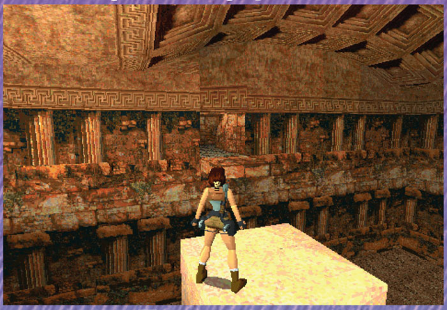
3. **Resident Evil** - Просто-напросто самая лучшая приключенческая игра на сегодняшний день.



4. **Jumping Flash 2**- Редкий для данной системы пример, когда революционный игровой процесс вместе с достойной графикой дает потрясающий результат.



5. **Tomb Raider.** Хотя найти это потрясающее произведение во всей его красе можно и на другой приставке, версия для PlayStation имеет немного более совершенный графически вид.



Пять самых многообещающих проектов 1997 года

1. **Soul Blade.** Первая серьезная драка с применением оружия, которая была описана ранее в нашем журнале под именем Soul Edge.



2. **Final Fantasy 7.** Одна из первых высококлассных ролевых игр, использующая возможности данной консоли манипулировать полигонами.



3. **Rage Racer.** Первое настоящее продолжение популярной гонки Ridge Racer, с обновленной графикой и игровым процессом.



4. **Resident Evil 2.** Еще одно продолжение самой продаваемой на сегодняшний день игры для данной консоли.



5. **Tenka.** Реальный претендент на звание "убийцы" Quake, данный продукт возможно сможет порадовать многих фанатов стрелялок от первого лица.





Мало кто мог бы предположить, но из всех трех компаний, представленных в нашем обзоре, **Sega Enterprises** имеет самую долгую историю существования в игровом мире. Основанная в 1954 году в Японии американским гражданином, она с первых дней своей жизни занималась только играми. Первоначально **Sega** занималась лишь распространением игровых автоматов других фирм в Японии, но, начиная с 1965 года всем известная сегодня компания начала производить свои собственные произведения. Сначала это были простейшие механические игровые автоматы, и лишь с приходом новой компьютерной технологии практически вся продукция данного производителя стала по праву называться видеоиграми. К 1983 году **Sega** стала одной из самых заметных сил в индустрии, и ее интересы простерлись и на создание игровых компьютеров для дома. Однако после разразившегося в то время кризиса в игровом бизнесе, данная компания, наряду со многими другими, встала у порога банкротства. Но **Sega** выжила и, начиная с 1984 года, перешла почти полностью во владение крупного японского холдинга **CSK**. С этого момента принято отсчитывать современную историю данного производителя игр. По большому счету, деятельность этой компании можно четко разделить на два сектора. Это, во-первых, производство игр для игровых автоматов, а во-вторых — это производство игровых приставок и игр к ним. И если в первом случае история **Sega** это история постоянного успеха, на рынке игровых приставок дела у нее шли и идут не всегда гладко. Но начнем по порядку. Настоящего успеха среди производителей игровых автоматов, несмотря на долгую историю этой компании, **Sega** начала добиваться лишь начиная с середины 80-х годов. Именно тогда, данная компания получила, наверное, самую большую свою ценность, а именно талантливого разработчика игр **Yu Suzuki**. Именно благодаря его усилиям **Sega** получила на сегодняшний день статус производителя игровых автоматов №1 во всем мире. И если **Shigeru Miyamoto** из **Nintendo** перевернул своими произведениями мир игровых приставок, то **Yu Suzuki** проделал то же самое с миром игровых автоматов. Не будет преувеличением сказать, что большинство современных гонок, трехмерных драк и стрелялок были в той или иной степени инспирированы созданиями этого мастера. И на сегодняшний день никто так и не превзошел его творения по качеству. На волне такого успеха **Sega** организовала внутри себя 5 различных отделений по разработке игр для автоматов, каждое из которых за свою историю произвело хотя бы один суперхит. Таким образом, к 1997 году **Sega** оказалась в такой позиции, когда она прочно удерживает половину данного рынка, и не случайно Стивен Спилберг и его киностудия **DreamWorks** выбрала именно эту компанию в качестве партнера по созданию своих парков развлечений. Другая же часть этой компании, как было сказано выше, не всегда радовала результатами своей работы. Первая коммерчески успешная игровая приставка, а именно 8-ми битная **Master System**, прожила довольно короткую жизнь у себя на родине и в США, однако заняла прочные позиции в Европе. Второй проект **Sega**, 16-ти битная **Sega MegaDrive**, поначалу также не получил поддержки. Однако после двух лет неудовлетворительных продаж на американском рынке, фортуна повернулась к данной приставке лицом. И хотя в Японии она не прижилась, данному формату удалось побить более технически совершенного конкурента от **Nintendo** в Европе и Америке. Этот успех был основан в первую очередь на бешеной популярности игры **Sonic**, а также на более совершенных, чем у конкурента, спортивных играх. После этого **Sega** умудрилась дважды обмануть ожидания покупателей со своими расширениями для данной приставки, а именно **Sega CD** и **32X**. В конце 1994 года этой компанией была выпущена новая 32-битная система **Sega Saturn**, которая наконец-то дала этому производителю контроль над большей частью рынка игровых приставок Японии. Однако за ее пределами **Sega** умудрилась наделать столько ошибок при выпуске в свет своей новой консоли, что, в конце концов, японские боссы полностью сменили руководящий состав своих зарубежных отделений. К настоящему моменту **Sega Saturn** пока находится в тени успехов своих новых и старых конкурентов. Тем не менее, в мировом масштабе позиции **Sega** все еще довольно сильны. И вне зависимости от того, что ждет ее приставку в будущем году, ее владельцы вряд ли останутся в ближайшее время без классных игр хотя бы только от самой **Sega**, что совсем не плохо.



Yu Suzuki

Sega Saturn

Данная консоль имеет самую сложную и запутанную, но наиболее гибкую архитектуру из всех тех трех систем, которые описаны в нашем обзоре. В ее основе лежат два 32-битных процессора **Hitachi SH2**, с тактовой частотой 28,6 MHz, работающие параллельно, и один **Hitachi SH1**. **Sega Saturn** нельзя назвать системой, полностью адаптированной только для трехмерной или двухмерной графики, так как ее аппаратные возможности лежат как бы на стыке между этими двумя противоположными мирами. Если смотреть только на трехмерные приложения, то у данного аппарата несколько более слабый «полигонный» сопроцессор, чем у **PlayStation** и тем более **Nintendo 64**. В результате, при использовании только его одного в создании чисто трехмерных игр данная система немного проигрывает по производительности своему ближайшему конкуренту, приставке **PlayStation**. И хотя по сравнению с системой от **Sony**, **Sega Saturn** может создавать в реальном времени ненамного меньше полигонов в секунду, причем без особых разрывов и с меньшим искажением, у нее есть свои собственные проблемы. Неприятное для глаз выпадение полигонов, особенно по краям экрана (**Clipping**), стало привычным делом для многих игр на эту консоль. Что же касается прочих возможностей приставки, то если не аппаратно, тогда уж программно, все что может делать **PlayStation**, сегодня может делать и **Saturn**. Единственная трудность до последнего времени лежала в применении прозрачности в играх, но и этой проблеме, кажется, пришел конец. Однако настоящая мощь данной системы лежит все-таки в двухмерных приложениях, где на сегодняшний день ей просто нет равных. Помимо того, что полигонный сопроцессор можно эффективно использовать и при работе с двухмерными объектами, **Saturn** имеет также и второй сопроцессор, специально предназначенный для работы с задним планом. Его возможности позволяют аппарату без труда оперировать несколькими плоскостями одновременно, причем на самом высоком разрешении, вне зависимости от того, что происходит в этот момент на переднем плане. А так как большинство игр на сегодняшний день перемешивают внутри себя трехмерное с двухмерным, то, в конце концов, такая сложная, но гибкая архитектура может стать своеобразным козырем данной системы в борьбе за лидерство.

Оперативная память у этого аппарата поделена на три сегмента, с аналогичными **PlayStation** характеристиками. Однако, кроме нее, у **Sega Saturn** имеется также встроенная память для записи прохождений в играх. Что же касается звука, то теоретически данный аппарат имеет самые лучшие характеристики среди всех систем, однако на практике это становится заметно лишь при прослушивание на нем музыкальных компакт-дисков. Но как бы запутана ни была система внутри, настоящей проверкой ее способностей выступают выпущенные для нее игры.

Библиотека игр

Путешествие по библиотеке игр для данной консоли можно легко сравнить с катанием на американских горках. От потрясающих своим качеством игр, в первую очередь от **Yu Suzuki** и его соратников из различных подразделений **Sega** по созданию иг-

ровых автоматов, до практически бездарных по своей сути продуктов от некоторых независимых производителей. На самом деле, многие еще до сих пор находятся под сильным впечатлением от выпущенных в первый год жизни этой системы незаконченных и уже устаревших по своему виду игр, которые в то время поставили гигантский вопрос о жизнеспособности данного аппарата. И хотя все эти проблемы сегодня уже практически решены, первое негативное впечатление, полученное покупателями от **Sega Saturn**, до сих пор стоит у приставки на пути к успеху. Только к концу прошлого года, с выходом в свет «трио» высококачественных по всем параметрам игр **Virtua Fighter 2**, **Sega Rally** и **Virtua Cop**, которые до сих пор являются эталоном качества в своих жанрах, для данной консоли забрезжил свет в конце туннеля. О системе снова заговорили всерьез, однако наметившееся с первых дней отставание данного аппарата в количестве и разнообразие игр от своего 32-битного собрата, **PlayStation**, предотвратило дальнейшее развитие событий в этом направлении. И, к сожалению, полностью поменять ситуацию в свою пользу **Sega** пока не смогла. Хороших игр разных жанров, включая переделки с других платформ, стало выходить больше, однако полностью переключить производителей игр на создание оригинальных для данной консоли произведений представляется сегодня довольно сложной задачей. **Sega**, в отличие от **Sony** не привыкла тратить свои деньги на покупку или раскрутку игр других производителей, у нее и своих хватает. Но, несмотря на это, к концу 1996 года, все основные жанры и под жанры видеоигр на этой консоли представлены хотя бы одной, но сильной игрой. Однако каждому покупателю не объяснишь, что количество игр отнюдь не означает их качество, а ценность каждого конкретного произведения определяется, в первую очередь, его содержанием, а не красивыми картинками. И хотя для данной системы на сегодняшний день было выпущено больше действительно революционных игр, чем на любую другую современную платформу, многие из них теряются среди их менее качественных по содержанию, но более графически богатых собратьев. Таким образом, **Sega Saturn** вряд ли сможет привлечь Вас потрясающими воображение графическими возможностями, а также разнообразным ассортиментом произведений, которые были бы однозначно лучше, чем на других платформах. Лишь только настоящие поклонники «сеговских» игр смогут без особого труда пережить такую неприятную ситуацию, когда внимание общественности приковано в первую очередь к качеству изображения, и соответственно к другим платформам. Но все это, как и в случае с недостатком игр на **Nintendo 64**, для владельцев **Sega Saturn** прекрасно компенсируется качеством содержания предлагаемой от самой **Sega** продукции. Но, несмотря ни на что, продолжающийся успех данной игровой приставки у себя на родине, в Японии, говорит о том, что история Сатурна еще далеко не завершена. Однако лидером среди современных приставок, в ее нынешнем состоянии, данная система вряд ли станет, но сохранить за собой прочное второе место в течение следующего года ей, скорее всего, удастся. Все будет зависеть от того, что сможет предпринять **Sega** в 1997 году в борьбе против своих пока что более успешных врагов, так как не стоит забывать, что для **MegaDrive** потребовалось целых два года, чтобы стать самой популярной 16-ти битной системой на западе. Но, с другой стороны, описанная выше 32-битная платформа на сегодняшний день стоит в очень сложной и опасной для себя позиции третьего лишнего. Так что только время покажет, что ждет ее в будущем.

Пять лучших игр на Sega Saturn

1. **Virtua Fighter 2.** Самая лучшая и серьезная (!) драка из всех, вышедших на современные системы. Отличная графика, великолепные движения бойцов и игровой процесс, который до сих пор остался никем не превзойденным.



2. **Nights.** Некое продолжение популярного Соника, данный продукт является самой лучшей оригинальной игрой из всех, когда-либо выпущенных на 32-битных приставках.



3. **Sega Rally.** Единственная в своем жанре игра, которая полностью передает ощущения участия игрока в ралли.



4. **Virtua Cop 1&2.** Самые лучшие стрелялки с пистолетом, которые когда-либо были созданы.



5. **Panzer Dragoon 2.** Несмотря на то, что для этой приставки есть игры и получше, данный экземпляр представляет из себя настоящий триумф стиля над содержанием. Самая красивая стрелялка на сегодняшний день.



Пять самых многообещающих проектов 1997 года.

1. **Sonic Extreme.** Долгожданный дебют трехмерного приключения ежика Соника, который был отложен по техническим причинам до 1997 года.



2. **Sega Touring Car.** Доминирующие позиции Sega в жанре гонок должны будут еще более упрочиться с выпуском в свет этого продолжения популярной Sega Rally.



3. **Grandia.** Одна из самых многообещающих ролевых игр в Японии, находящаяся в стадии разработки уже более трех лет, должна в скором времени появиться в продаже. Полностью трехмерное окружение, вместе с революционным подходом к битвам, могут открыть новые горизонты для игр этого жанра.



4. **Heart of Darkness.** Данная высококачественная приключенческая игра, выход которой постоянно откладывается, должна будет полностью воспользоваться уникальными двухмерными возможностями этого аппарата.



5. **Virtua Fighter 3.** Самая совершенная драка в мире ждет своего шанса получить такой же статус и на домашних приставках. Именно от успешного перевода игры будет зависеть дальнейшая судьба данного аппарата после 1997 года.



ИНТЕРНЕТ ИГРАЮЩИЙ

Сергей ЛЯНГЕ

По многочисленным просьбам и на радость всем любителям Internet'а (и Вашего слуги тоже) «Страна Игр» возобновляет публикацию материалов о «Международной Паутине». Точнее о том, что в ней хранится.



«Вэб», «Паутина», «Сетка» — каких только терминов не придумали пользователи интернета.

«Сетка» настолько быстро завоевывает новые виртуальные пространства, что любое увеличение рынка приставок и компьютеров всех мастей, ни в коей мере нельзя сравнить с темпами роста пользовательской сети интернета.

В процессе работы над журналом приходится общаться с большим количеством издателей, разработчиков, авторов... Это хорошо, если они живут в пределах нашей досягаемости, а если нет?...Ну, шутки-шутками, а переоценить возможности, предоставляемые «сеткой» просто невозможно.

Находящаяся перед Вашими глазами статья открывает цикл материалов, посвященных «Интернету Играющему»...

С Вашего позволения небольшое отступление (?). В 1987-1992 годах (и даже до сих пор) велись множественные дискуссии о ВРЕДЕ компьютера, а именно — компьютерных игр. Причем самыми ярыми ценителями были люди, никогда их в глаза не видевшие. Таже история повторяется с Internet. В нашей стране всегда самым «больным» вопросом был sex и уже с ним. Так что можно услышать от ОЧЕНЬ умных и уважаемых лиц, что Internet - это конец света, это чуть ли не 99% порнографии и насилия. Ну-ну, тогда телефонная сеть - это, с той же уверенностью, 99%-ный sex по телефону. Уважаемые и солидные взрослые «дяди» и «тети», ну не надо всего этого, ради всего святого...

Весь разумный мир давно пользуется услугами «Всемирной паутины», не исключение и мы. Благодаря ей мы оперативно связываемся с разработчиками и издателями игр, ведем переписку, получаем картинки, берем интервью... В «сети» имеется электронная версия нашего журнала, в которой есть и статьи, и демо-версии...

Пользуясь некоторым опытом общения с Internet'ом, я постараюсь рассказать Вам о самых интересных серверах, на которых можно найти демо-версии игр, утилиты, единомышленников или противников, которым можно хорошенько «всыпать» из гранатомета или любого другого приспособления...



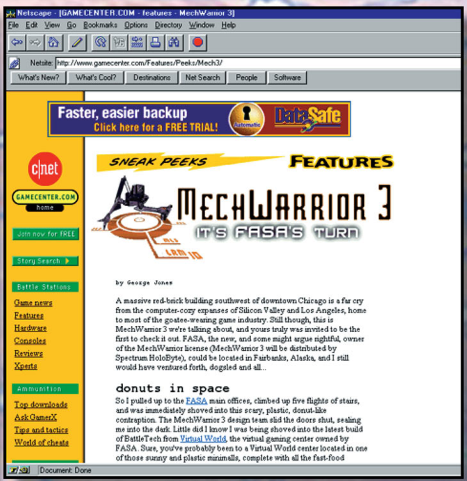
Если Вы не являетесь счастливым владельцем "неограниченного" времени доступа в Internet и у Вас в наличии не очень мощный модем, то лучшим решением будет ограничиться несколькими адресами, перечисленными ниже — лучший способ экономии времени и нервов.

Договоримся, что начало адреса (**http://**) мы опускаем:

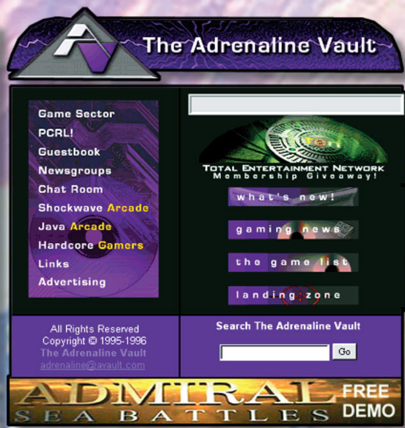
www.shareware.com

Один из самых «крутых» серверов. Название говорит само за себя. Отсюда можно попасть на сервер **Game Center** и почитать информацию об интересующих играх, а также и списать какую-нибудь.











www.huppy-puppy.com

Очень мощный сервер, на котором Вы можете найти **демо**- и **shareware**-версии игр и программ, мнения игроков о той или иной игре, коды и секреты, свои версии прохождения оных, посмотреть десятку самых «горячих игр»...

www.filefactory.com

Мой любимый сервер (с точки зрения нахождения демо-версий). Организовала его **TEN — Total Entertainment Network** — практически, самый представительный игровой сервер, о котором мы вспомним чуть позднее. На страницах **File Factory** можно найти все свежие демо-версии игр, дополнительные уровни и утилиты к таким хитам, как **Duke Nukem 3D, Warcraft II, Quake**... Существует удобная систематизация по времени размещения файлов и Вам не надо будет «перерывать» все и вся для получения новейшей информации.

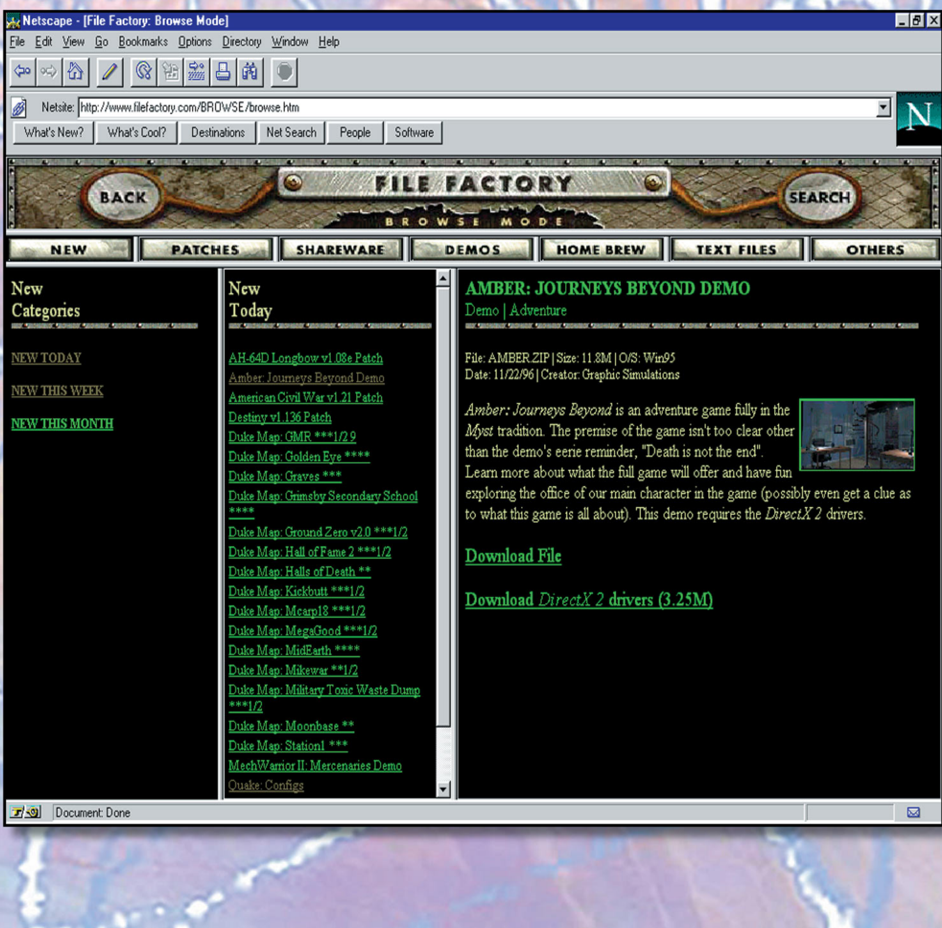
Кроме демо-версий игр Вы сможете списать нужные утилиты: всевозможные архиваторы, библиотеки, драйверы. Каждый архив снабжен небольшим текстовым сопровождением, благодаря которому можно не списывая файла решить: нужно Вам это или нет.

www.avault.com

The Adrenaline Vault — демо-версии, статьи, новости игрового мира, FAQ (вопросы и ответы)...

Игровые серверы

Что это такое и с чем их едят? Все очень просто. На игровом сервере стоят специальные программы, позволяющие связывать людей со всего мира, для совместной игры. К большому сожалению, львиная доля этих серверов платная, а кредитные карточки имеются далеко не у всех. Вы представить себе не можете, как приятно «завалить» какого-нибудь «Дюка» из Лос-Анжелеса или Лондона...





www.ten.net

Total Entertainment Network — мощнейший игровой сервер. Если Вы покупали **Duke Nukem 3D**, то наверное заметили, что на диске есть специальная программа для соединения с **TEN** для игры в **Internet**.

Но не «Дюком» единым живет этот сервер. Здесь найдется дело для каждого: **Command & Conquer, C&C: Red Alert, Necrodome, Diablo, Quake, Panzer General, Dark Sun, Deadlock, Warcraft, Jagged Alliance: Deadly Games, Confirmed Kill, Master of Orion II, Shadow Warrior, Big Red Racing...**



www.kali.net

Kali насчитывает около **70 000** поль-зователей и мощную систему из **200** серверов в **33** странах мира. На Kali Вы можете поиграть в **Apache, Big Red Racing, Command & Conquer, Cyberstorm, Deadlock, Descent/Descent 2, Doom/ Doom II, Duke Nukem 3D, EF2000, Fire Fight, Hellbender, Heretic, Hexen, Links LS, Mechwarrior 2, Monster Truck Madness, Mortal Kombat 3, Nascar Racing, Network Fighter Duel (NetDuel), Quake, Rise of the Triad, Shattered Steel, Super Karts, Terminal Velocity, Top Gun, VR Pool, Warcraft/ Warcraft 2**. Kali доступна из **DOS, Windows 95, Macintosh** и **OS/2**.



www.mplayer.com

Благодаря этому игровому серверу Вы сможете поиграть в **Quake, Command & Conquer, Big Red Racing, Deadlock, Mechwarrior 2, Terminal Velocity, Warcraft, Red Alert, Battleship, Haos Overlords, Diablo, Havoc, Monopoly, Panzer General, Risk, Srrabble, SimCity 2000, War Wind.**



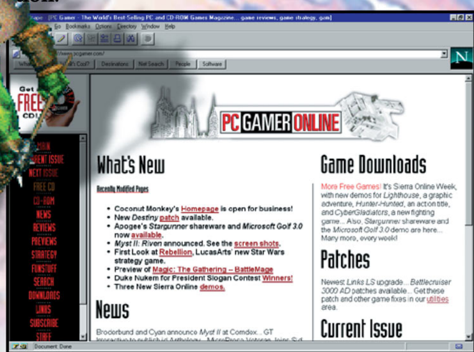
www.battle.net

Совсем недавно открывшийся сервер, специально для игры в **StarCraft** и **Diablo**.

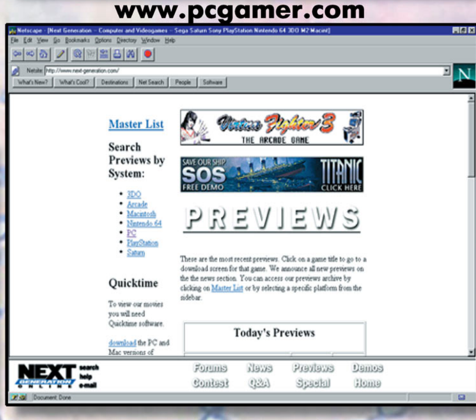


Журналы

Как правило, любой более-менее сильный журнал имеет свой **WEB**-сервер, как, к примеру, **PC Gamer** или **Next Generation**:



www.pcgamer.com



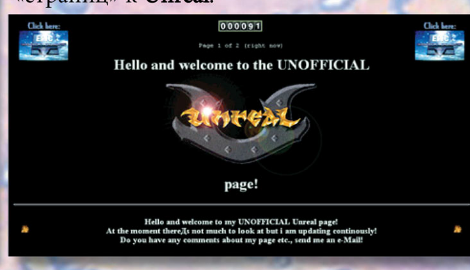
www.next-generation.com

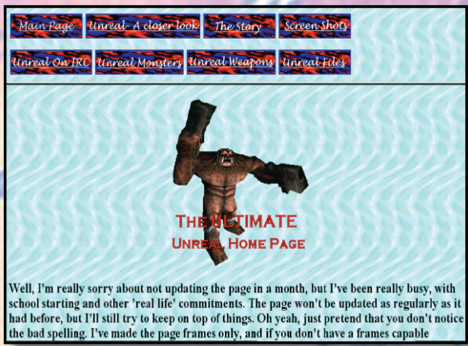
Или **Home Page** на чьем-нибудь сервере (как **Computer Game Review**):



www.nuke.com/cgr/

Интересным способом самовыражения являются **Home Page** (**«Домашние Страницы»**), на которых фанаты изливают всю свою любовь к определенной игре. Причем, **Home Page** появляются задолго до появления игры. К примеру, несколько «страниц» к **Unreal**:



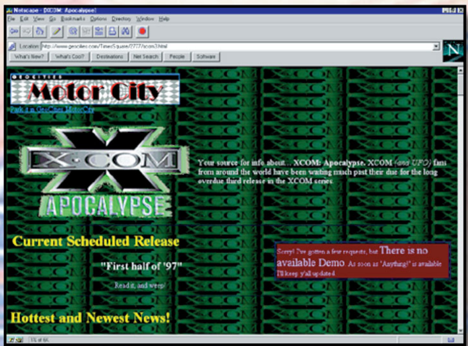


wwwvms.utexas.edu/~jeffa/ unreal/unreal.htm

www.wtp.net/~BEG/unreal/ index.htm

www.un-reality.com

или X-Com: Apocalypse:



www.geocities.com/Times Square/2777/xcom3.html

www.gulftel.com/~guitar/ x-com/

www.charm.net/~wizards/ computershow/previews/ x-com3.htm

Home page, как правило, образуются на WEB-серверах институтов и университетов («там»). У нас же это, в основном, сервера банков, коммерческих структур и, в очень редких случаях, институтов.

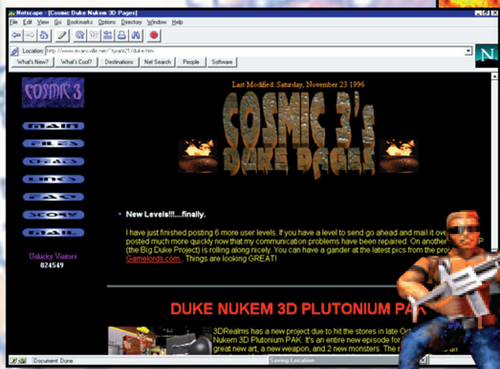
Кроме как о готовящихся к выходу играх, на «Домашних Страницах» могут находится материалы о уже не новых, но популярных продуктах.

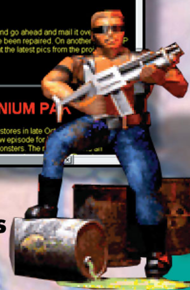
Red Alert:

www.cybernw,com/ ~mckillion/red-alert/

www.geocities.com/Times Square/6433/ra.html

www2.cybernex.net/ ~gregszcz/ra/raf.htm





Duke Nukem 3D:

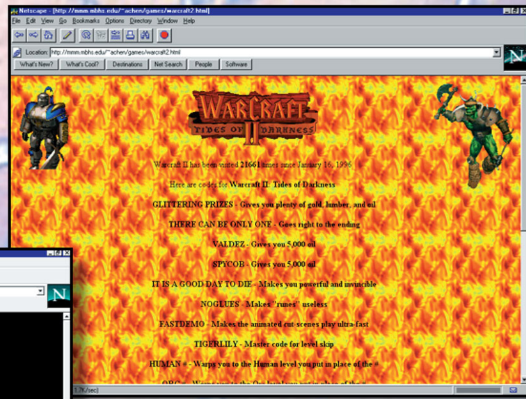
www.geocities.com/Times Square/7689/index.html

www.evansville.net/ ~tyrant21/duke.htm

www.worldonline.nl/ ~antiwin/duke3d.htm

WarCraft II:

www.westworld.com/ ~amano/war2.htm

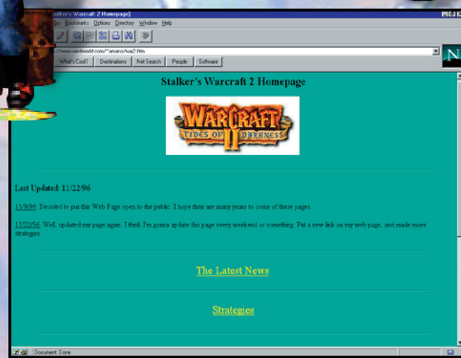


mmm.mbhs.edu/~achen/ games/warcraft2.html

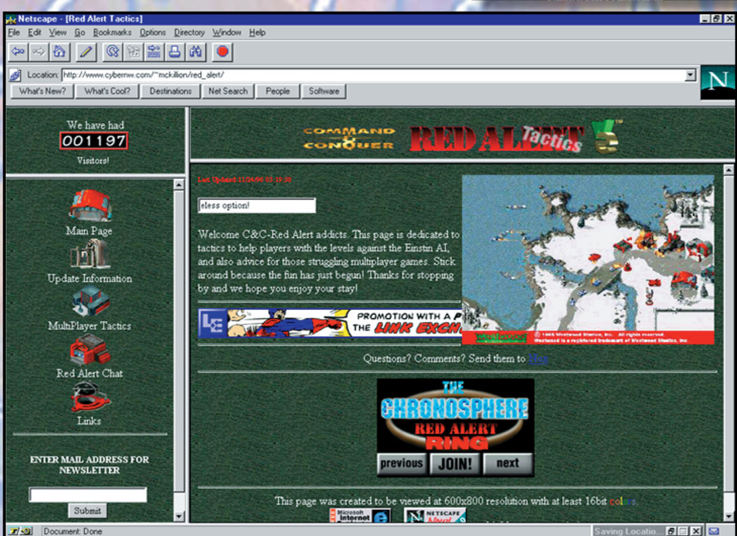
www.bluefin.net/ ~golfer/war2.html



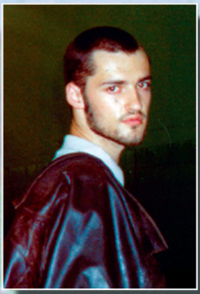
продолжение следует...







SOVIET STRIKE



Алексей РЕПНИКОВ



SUPERAPACHE ЛЕТИТ В РОССИЮ

Из дневника пилота ВВС США.

... Почти два года был не у дел, порой меня охватывало отчаяние — неужели все? Неужели больше не придется сесть не просто за штурвал, но и за гашетку... Пожалуй, нет, несколько дней назад объявились люди из Пентагона... Подумать только, я лечу в Россию!...

Electronic Arts сделала очередной роскошный подарок (не бесплатный, конечно) любителям видеоигр. Возродилась популярнейшая серия Strike, но уже в новом обличье, теперь это 32-битная версия. Поначалу «воскрешение» планировалось осуществить на платформе 3DO, но по известным причинам проект был заморожен. Начались разработки для Sony PlayStation, длились они полтора года и в конце концов увенчались успехом. Сегодня игра Soviet Strike — это реальность.

Но, прежде чем рассказ пойдет непосредственно о ней, вернемся на несколько лет назад. В те годы на просторах нашей необъятной родины самой популярной считалась 16-битная приставка Sega Mega Drive. И, надо сказать, абсолютно заслуженно. Именно тогда и появился на свет картридж с игрой Desert Strike. Любители видеоигр сразу же обратили на нее внимание. Идея и исполнение этого продукта казались очень необычными. Вместо движения по плоскости вертолет перемещался в псевдо-3D с достаточно детализованной графикой. Уровни подразделялись на большое количество миссий, которые можно было выполнять не в строгом порядке, а в зависимости от обстоятельств, что придавало игре некоторые черты стратегии. Сюжет был построен на основе событий в Персидском заливе, известных под названием «Буря в пустыне». Именно этот факт в итоге и сыграл не совсем удачную роль — при всем разнообразии миссий, уровни внешне были похожи один на другой, что явно не являлось плюсом.

Из дневника пилота ВВС США.

... Ух, и пришлось нам повозиться с этим парнем из пустынного бункера. Наши ребята на земле, казалось бы, его уже упустили, но в последний момент радары зафиксировали воздушную цель, удаляющуюся от места событий, мы встретились с ним один на один... В живых посчастливилось остаться мне...

Вышеописанный недостаток был с лихвой устранен в следующей версии. На этот раз в Jungle Strike. Игра стала хитом по всем статьям. Бессчетное количество часов провели перед экранами телевизоров любители игр самых разных возрастов и национальностей, прежде чем им наконец удалось обезвредить неуловимого полковника Килбабу. Все события разворачивались на восьми великолепно прорисованных уровнях, которые на этот раз были абсолютно различны: игрока забрасывало то в снега, то в джунгли; приходилось спасать безоружных заложников и минировать здания, плавать на амфибии и пересаживаться на истребитель-невидимку. Jungle Strike была и остается одной из лучших игр для 16-битных игровых систем.



Серия была запущена, и Electronic Arts объявила о выходе следующей серии — Urban Strike. В ней разработчики попытались сымитировать тактику проведения операций в городских условиях, что вело к выбору игроком более изощренной тактики ведения боя, были введены новые аппараты, которыми предстояло управлять. Появилось также нечто кардинально новое — подуровни, на которых пилот покидал свою боевую машину и выполнял миссию уже как спецназовец — один в темных коридорах против тучи врагов. Эта версия получилась неплохой, но не более. Смесь, которая задумывалась, как гремучая, в итоге превратилась в кашу, игра несколько утеряла свою привлекательность, да к тому же опытным страйкерам она показалась слишком легкой.



Из дневника пилота ВВС США.

... Самая волнующая миссия была во время операции Jungle Strike. Обезумевшие арабские террористы дважды появлялись в Вашингтоне и творили бесчинства. Бороться с ними было непросто. Тогда я понял, что защищать самое сердце своей страны не просто работа — это нечто большее...

В конце ноября в продаже появилась игра для Sony Playstation — Soviet Strike. Результат не обманул ожидания. Продолжение удалось. С одной стороны — это все тот же, уже полюбившийся Strike, а с другой — совсем новая игра, которая захватывает игрока с первой и до последней миссии. Сюжет таков: 1991 год, СССР распался, в России только зарождается демократия, в то же время на ее границах бывшие чины КГБ во главе с неким Shadowman (что-то типа Серого Кардинала) строят планы по использованию огромных военных арсеналов советской армии и возвращению времен Холодной войны. В ход идет все: начиная от законсервированной со времен Второй мировой войны допотопной техники, кончая суперсовременными термическими шпионскими устройствами. В Soviet Strike враг как никогда силен, хитер и многочисленен.

Новый продукт содержит в себе 5 больших уровней-карт, которые, в свою очередь, поделены на 41 миссию. В Вашем распоряжении несколько фантастический вертолет Superapache (может нести на борту до восьми человек вместо двух в реальности), оснащенный пулеметом (chaingun), малыми ракетами (hydras), большими ракетами (hellfires) и «оружием гремучей змеи» (sidewinders), которое обладает чудовищной силой. Вместо последнего есть возможность взять с собой дополнительное топливо (fuel pods) или систему электронного подавления огня противника (ECM), которая может при правиль-



ном использовании несколько сократить количество попадающих в Вас вражеских снарядов. Можно отправиться на задания и не прибегая к использованию дополнительных устройств, в таком случая игра пожелает Вам ироничное Good luck! Всех непосредственных и закулисных участников сражений с Вашей стороны объединяет единая компьютерная сеть Strike net, сообщения по которой я настоятельно советовал бы не игнорировать, потому что из них можно почерпнуть массу полезных сведений о различных объектах, некоторые из которых не отмечены на карте, и их там появление является плодом работы Ваших помощников-агентов.

Человеку, хоть раз игравшему в какой-либо из Strike'ов будет несложно сориентироваться в ме-



ню, его принцип остался неизменен, добавилась лишь еще одна колонка, в которой рассказывается о месте, объекте и тактике выполнения миссии. Все пункты меню, будь то рассказ об очередном задании, обзор вражеской техники или Ваши вспомогательные средства, проиллюстрированы живым видео или прекрасно выполненными 3D-моделями, что придает игре потрясающую эффектность.

Для игры в Soviet Strike понадобятся некоторые стратегические навыки. Оружие, топливо и броня строго ограниченны, и потому проблема их правильного распределения зачастую становится первостепенной. Помимо привычных ресурсов, могут быть найдены деревянные ящики зеленого цвета — это удача, в них находится прибавление дополнительных возможностей, которые Вы настраиваете себе перед началом каждого уровня.

Графика стала лучше на порядок. Теперь это полное 3D с тщательно наложенными текстурами. Все изображение гипердетализованное, у Вас есть возможность увидеть фрагменты леса, животных в нем, красочные фонтаны воды при падении туда чего-либо и массу других приятных мелочей. Как утверждают разработчики, все ландшафты были выполнены на основе реальных топографических карт и результатов аэрофотосъемки. В игре стало использоваться два вида на происходящее: первый классический — «камера позади вертолета», другой более свободный, вертолет может повернуться любым углом. Появление второго вида ставит перед игроком несколько мучительный выбор, новая камера делает картинку более живой и реальной, старая же камера привычнее.

Из дневника пилота ВВС США.

... Странные они все-таки, эти русские. Все время норовят с кем-нибудь повоевать, а теперь и вовсе — сами с собой...



тивовоздушными ракетами, естественно, перевозит живую силу; ZSU-23-4 — просто монстр, несет на себе четыре скорострельные 23мм-вые зенитные установки, чудовищно крепкая броня; AF-8 — аэросани, очень подвижны, но не более; SA-9 Gaskin Light SAM — ракетная установка, полностью герметична на случай химической атаки.

Из дневника пилота ВВС США.

... Мы над концентрационным лагерем, Ник снял весь конвой на вышках, я отправил к праотцам очередной ZSU... Поднимаем пленных... На северовостоке обнаружили еще один лагерь... Все прошло удачно... Получили приказ о захвате офицеров противника, они находятся на территории бывшей резиденции КГБ в Крыму... О-е, неплохие коттеджи... А вот и броня... Нику пришлось изрядно потрудиться, когда он отлавливал убегающих парней в малиновых пиджаках...

Уровень 1. Крым



Здесь и далее: ✕ — дополнительная жизнь,
● — дополнительные возможности

В Крымской компании игроку противостоит экс-генерал КГБ Юрий Вациснов (ну и фамилия!), который, помимо того, что является правой рукой загадочного Серого Кардинала и в советское время руководил всеми войсками специального назначения, имеет звание международного гроссмейстера по шахматам. Ваша задача — захватить секретный план мятежа, который путчисты намерены перенести на территорию России. На этом уровне броня на карте не отмечена, но встречается. Освобожденных и подобранных дружественных солдат можно сдавать на специальные пункты и получать за это броню.

Из дневника пилота ВВС США.

...Летел на первое задание, нужно было дезактивировать информационную систему противника — разрушить радары, как на дисплее появился мой второй пилот Ник Эрнолд, он был захвачен в плен и теперь как-то умудрился выйти на связь из тюрьмы, путчисты грозятся его расстрелять, а они свои угрозы обычно выполняют... Лечу спасать Ника... Вот так, вдвоем веселее, тем более подкрепились броней, в тюрьме оказалось еще несколько наших агентов. Теперь можно приняться за радары... Получил приказ разделаться с вертодромом в юговосточном секторе... Все о'кей, ZSU — серьезный противник...

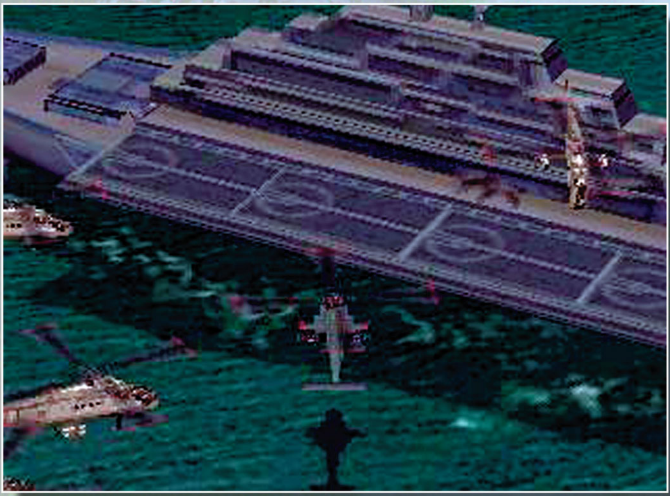
В крымских миссиях игроку будут противостоять следующие типы военной техники: ZU-23 — легкая зенитная установка; BROM-2 — самоходная установка, оснащенная 14,5 мм-вым пулеметом; BMP — боевая машина пехоты с пулеметами и про-

По ходу прохождения миссий старайтесь бомбить все попадающиеся по пути дома, ангары, палатки и др. В них может быть что-нибудь интересное. Только не вздумайте это делать на территории Вашей базы, иначе увидите надпись: Return to base. В юго-восточном углу уровня, взорвав аэросани, которые везут за собой оленей, найдете «жизнь». Еще одна спрятана в палатке на севере за лагерем для заключенных.

Из дневника пилота ВВС США.

... Летим на северо-запад, там русские готовят диверсантов, по дороге попалось много оружия и топлива, отвоевывали в жестокой схватке, нас изрядно потрепали... Дезактивировали электрическую подстанцию, там же нашли немного брони... У них тут не только трэйнинг-кемп, но и склад нового оружия... Поливаем все это от души... Последняя цель — дворец, говорят, во вторую мировую у русских вождей тут был сверхсекретный бункер, сейчас тут эти... У Ника неплохая взрывчатка... Во дворе





оказалась целая батарея, это было что-то... Пока Ник во дворце со взрывчаткой, стреляю из пулемета по охранникам... Все в огне, еле успеваю подхватить Ника... Наконец мы на базе...

Уровень 2. Черное море



На этот раз против Вас «играет» разыскиваемый контрразведкой НАТО и ИНТЕРПОЛом, бывший член ЦК Владимир Чеусеску (не путать с покойным румынским вождем). Он заведует сектором приготовления термоядерного оружия к Холодной войне. Ваша задача — увести у него из-под носа ядерные боеголовки и потопить все то, что способно их на себе нести. В конце уровня предстоит помериться силами с десантом.

Из дневника пилота ВВС США.

... Ник отправился со шпионским заданием на катере... Русские тут намешаны... Не поймешь, где те, за которых мы, а где против которых... С высоты увидел, как путчисты кого-то расстреливали прямо в поле, хорошо успел вмешаться мой пулемет... С радарами особых проблем не было... На берегу стоят очень нехилые пушки... К докам, часть которых контролируется демократическими войсками, идет конвой мятежников... Взял на борт нескольких матросов... В порту проявляю осторожность, сначала стоит разобраться, кто здесь кто...



Помимо уже известного вооружения мятежников, в черноморских миссиях встретятся: S-60 Heavy AAA — 57мм-вые береговые пушки; BTR-70 APC — думаю, не стоит объяснять, что такое БТР: оснащен пулеметами; HIND Mi-24 Helicopter — Вертолет, не сильно уступающий Apache, оснащен ракетами; Speedboat — быстроходные катера с 20мм-выми пулеметами на борту.

Из дневника пилота ВВС США.

... Обнаружен русский мятежный авианосец «Киев», задача ясна — его нужно обезвредить... На нашей северо-западной базе пополнил все ресурсы, теперь я и мой Apache в полном порядке... «Киев» охраняется мощным конвоем, но, видимо — это только разминка... А вот и старый знакомый, Hind, у русских он называется МИ-24, я оценил мощь его ракет... С морской махиной покончено...



Старайтесь как можно быстрее собирать всех дружественных Вам солдат, матросов и простого граждан, противник очень охотно с ними расправляется. Если потеря людей превысит число 5, то миссию придется начинать сначала. В северо-восточном секторе порта можно отыскать жизнь и обновление дополнительных возможностей.



Из дневника пилота ВВС США.

... Очень ответственное задание... Посреди моря у русских стояли торговые посудины с ядерными зарядами, слава Богу, их удалось обезвредить... Я сбрасывал их прямо в воду, не знаю, правильно ли это, но тогда другого выхода не было... Повсюду на огромной скорости носятся катера, беспрерывная стрельба... Взорваны 3 подводных лодки, без лишней скромности замечу — это была хорошая работа, я использовал подвесные тротиловые заряды... Нахожусь в южном секторе, огромная база мятежников... После этого боя у меня снова много брони, оружия и топлива... Из нейтральных вод на подмогу путчистам идет сверхсовременный крейсер... Это была одна из самых жарких схваток в моей жизни... Срочно за броней... Ко мне присоединился агент Амад, мы с ним знакомы еще со времен Вашингтонских событий... Русские высаживают десант — эта весть застала меня врасплох... Наверстываем упущенное... Из десантных кораблей появляются танки-амфибии. Нет, им не прорваться...

Уровень3. Кавказ





Нет, американцы, по-видимому, никогда не забудут времена победоносной войны в Заливе. На третьем уровне эта тема всплывает то тут, то там. В этом месте игры существует некий географический казус. Оказалось, что создатели игры достаточно слабо представляют себе специфику кавказского региона. От него здесь лишь название, все остальные атрибуты напоминают скорее о Ближнем или Среднем Востоке. Уровень номер 3 стоит особняком во всей игре, потому что он скорее стратегический, нежели боевой. Вы выполняете задания вместе со вторым пилотом Амадом, который связан с некими независимыми вооруженными формированиями. Ваша задача — вовремя и наилучшим образом пользоваться этой силой. И лишь под конец уровня снова придется активно жать на гашетку. Основной же задачей всех миссий является защита огромного химического завода и уничтожение бесноватого Муфаха Садисса Савака, резидента иракской разведки, который находится в сговоре с Серым Кардиналом.

Из дневника пилота ВВС США.

... Основная наша цель — защитить химический завод, к которому прорываются огромные полчища разнообразной техники... Амад привел в боевую готовность подчиненные ему группировки, и через минуту другую они выдвинутся на свои позиции... Лезть в самую гущу — безумие, ведем партизанскую войну — сбрасываем на дорогу огромные валуны для образования заторов... Амад отдал все приказы: Нимруд передвинулся на наш правый фланг, войска Бессуса перешли в центр, Делила блокирует левый край... Парни работают отменно... Мы лишь изредка помогаем им... Противник прорвался справа, я снова на линии огня...

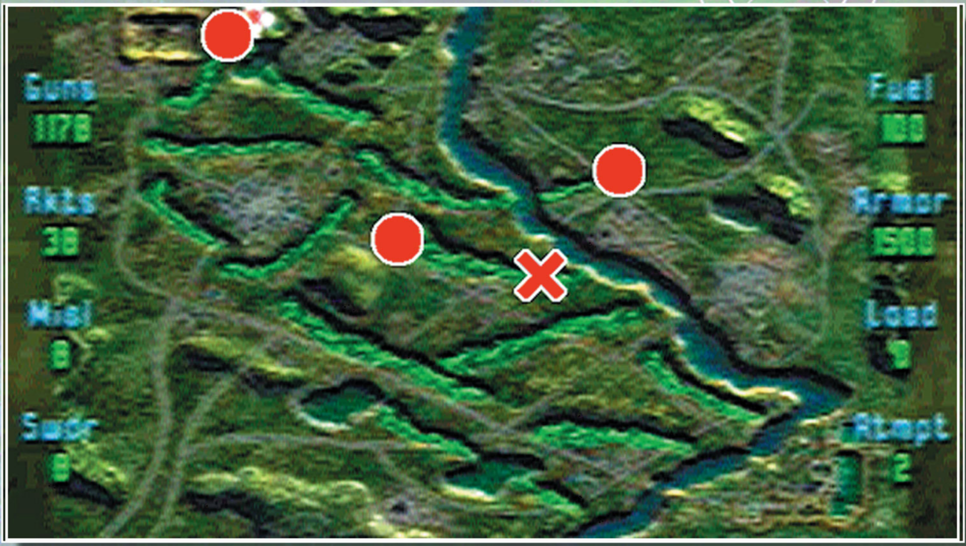
Новые виды техники, которые встретятся в кавказских миссиях: T-55 Battle Tank — танк времен Второй Мировой, устаревшая модель, но в больших количествах опасна; SS-1C SCUD — оружие массового поражения, ракеты могут нести ядерный, химический или обычный заряд; SKAR-21 Rocket System — закупленные Саваком в Египте мощнейшие ракетные установки, достаточно уязвимы; SA-6 Gainful SAM — мобильная противовоздушная ракетная система; PT-76 Amphibious Tank — танк-амфибия с легким комплектом вооружения.

Из дневника пилота ВВС США.

... Первую волну удалось сбить, завод вроде бы цел, с оружием туго, надо экономить... Я вошел в раж, под горячую руку попались два конвоя противника, какие-то джипы... На юге снова концентрируются силы противника, автоматические ракетные установки... Град огня... Mission complete... Отправляемся на охоту, будем ловить Савака... Лагерь этого психа окружен жутким оружием SA-6, используем swdr, только так можно противостоять этим адским машинам... Взять Савака не удалось, сгорел вместе с машиной, но мы с Амадом не сильно расстроились...



Уровень 4. Трансильвания



Второе название этого уровня — Dracula Strike. Вообще-то дело происходит в непосредственной близости от печально известной Чернобыльской АЭС, а Трансильвания находилась на территории современной Румынии. Ну да ладно. Основная цель — захоронение сердцевины ядерного реактора станции и дезактивация военной базы мятежников.



Из дневника пилота ВВС США.

... Картина, представшая моему взору, оказалась абсолютно безрадостной: повсюду зараженная радиацией местность, местное население терроризирует подручный Shadowman, а Грименко — бывший военный босс на Украине... первым делом мне предстояло спасти из плена Ивана Уралия, который в свое время непосредственно участвовал в работах по ликвидации аварии на местной атомной станции... Ивана содержат в тюрьме, где активно применяются пытки, надо бы поторопиться... Давно я так не был удивлен, мне навстречу выкатили знаменитые русские «катюши», я-то думал, что они теперь существуют только в фильмах... Иван на борту, Боже, что они с ним сделали...

Основную работу на этом уровне придется выполнить второму пилоту. Вы же должны обеспечить ему необходимую безопасность. По дороге к реактору постарайтесь очистить свой левый фланг, по нему Вам придется везти для захоронения сердцевину. Из пятнадцати раскопщиков соляных копий можно потерять лишь четырех, в противном случае придется все начать заново. Обновления дополнительных возможностей находятся в следующих местах: 1. около Home Base; 2. чуть южнее центра карты; 3. около базы противника.

На этом уровне Вам повстречаются следующие типы нового оружия врага: BROM-3 — модификация уже известной нам машины BROM-2, оснащена ракетами AT-5; SA-4 — сверхмощные дальнобойные стационарные ракетные системы, особенно хороши в сочетании с засекающими противника радарами; T-80 — лучший российский танк, по своим характеристикам сходен с американским Abrams; BM-21 Rocket Launcher — общеизвестные «катюши», заряд 10 ракет.

Из дневника пилота ВВС США.

... Иван — настоящий профессионал, в таком неважном состоянии он ни разу не усомнился в своем желании продолжать операцию... Медперсонал тюрьмы-санатория мы начали постепенно перебрасывать в район соляных копий, им предстояло подготовить место для захоронения сердцевины реактора... Их пришлось серьезно охранять, несколько раз отбили атаки самоходок Gaskin, наведывались и BTR... Пролетая над жилым кварталом, заметили немало пригодившихся нам в будущем ресурсов... Мы у реактора, как нам удалось сюда попасть — это отдельный рассказ, скажу лишь, что бой был весьма интенсивным, эти парни ни перед чем не остановятся... Иван ловко подготовил сердцевину к транспортировке, и мы ее очень осторожно потащили в воронку, это все мне напомнило операцию Urban Strike, тогда я тоже с осторожностью перевозил под огнем огромные линзы... Все о'кей, реактор больше не «фонит»... Мы с Иваном хорошо поработали на базе противника, теперь возвращаемся на свою...

На этом я вынужден прервать публикацию отрывков из дневника пилота американских ВВС, который выполнял сложную и опасную миссию по защите демократии в России. Надеюсь, они пригодятся игрокам в трудную минуту.

Игра, конечно же, на этом не кончилась, осталась самая сложная решающая операция. Shadowman, чьи планы постепенного накапливания военной мощи и переворота по всей России провалились, пошел на последний шаг — организовать путч в Москве. Решение этой проблемы ложится уже целиком на Вас. Удачи!



Auric Vision открывает представительство в Москве

Наши корреспонденты взяли интервью у директора английского отделения издательской компании Auric Vision Brian T.Wadlow (Брайан Ведлоу). Первая иностранная издательская компания из мира игрового бизнеса намерена в ближайшие два месяца открыть свое представительство в Москве. Лед тронулся …?



Один из Боссов в Madspace

Господин Ведлоу, что побудило Auric Vision принять неординарное решение — открыть представительство в России? Не многие западные фирмы думают о локализации своих продуктов, а Вы …

Я бы не назвал открытие представительства Auric Vision в России неординарным шагом. Он был исторически предопределен с самого начала основания компании. Ведь несмотря на динамику нашего развития, мы — молодая компания, а значит, более мобильная в принятии стратегических и тактических решений. В то же время, с вводом в действие нового уголовного законодательства об авторском праве, у производителей и издателей игровой продукции появились реальные средства борьбы с пиратством. Одной из функций представительства и будет являться борьба с пиратским распространением игр, издаваемых Auric Vision. Кроме того, мы уже имеем опыт работы с Россией.

Интересно. Можно об этом поподробнее?

Связи с Россией начались совершенно неожиданно для нас. Auric Vision купила контрольный пакет акций двух компаний, уже имевших в своем составе российских разработчиков. Первая — это ZES't Corporation — молодая, но очень амбициозная команда, включающая в себя более десяти российских программистов, дизайнеров и художников. Я надеюсь, что нам удастся подробно познакомить Ваших читателей с последней очень интересной работой этой команды. А вторая — уже хорошо известная в игровой индустрии компания Maddox Games, имеющая в России одну из самых мощных команд по производству игровой и мультимедийной продукции. С ними мы и начали наши первые разработки. Опыт работы оказался настолько удачным, что мы решили расширить наше присутствие на российском рынке.

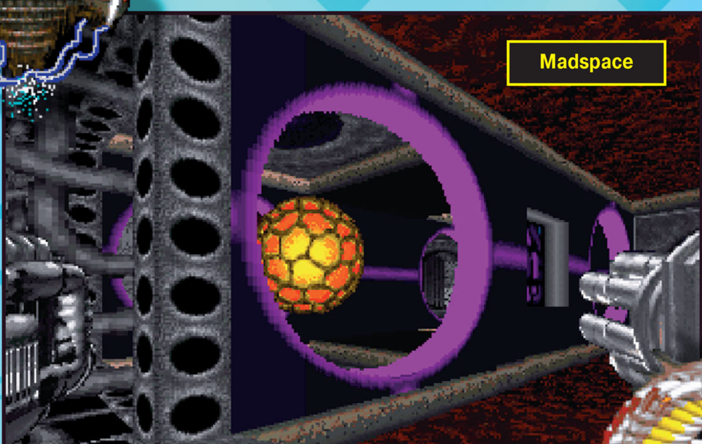
Вы хотите сказать, что российские коллективы уже набрали достаточный потенциал для производства конкурентоспособных по международным меркам игр?



Павел СОРОКОЛЕТОВ, директор московского представительства Auric Vision, огранизовал нашу встречу с мистером Брайаном ВЕДЛОУ

Я бы сформулировал это иначе. В российских разработчиках всегда был заложен огромный потенциал. Они были готовы и ранее производить игры на уровне HI-END. Проблема создания высококачественной компьютерной игры — это проблема огромных финансовых вложений без гарантий на успех, проведения грамотной маркетинговой кампании и учета всех нюансов международного игрового рынка. Без наличия всех трех составляющих невозможно превратить тот творческий потенциал, который заложен в разработчике, в реальный коммерческий успех. Время одиночек давно прошло. Недаром самой известной российской разработкой так и остался "Тетрис".

Работа над мировыми хитами может продолжаться несколько лет и требовать нескольких десятков разработчиков, добавим к этому, специалистов по маркетингу, рекламе, продажам, локализации на различные рынки, переносу продук-



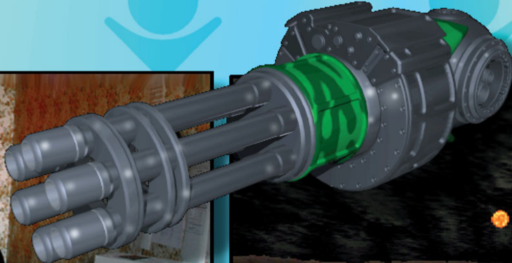
Madspace



Madspace



Студия MADDOX Games. Вот здесь «рождается» Madspace, игра понравившаяся самому Марку ШАНДЕРУ (Mark SHANDER, promoter of DUKE NUKEM 3D)









тов на разные платформы и т.д. Успех требует огромного, сбалансированного коллектива. Одной из задач, которые мы ставим перед нашим представительством, — это привлечение российских разработчиков компьютерных игр, способных работать по высоким мировым стандартам.

Образно говоря, Auric Vision может стать локомотивом в международную игровую индустрию для игр российского происхождения.

Я бы сказал, что Вы подобрали удачное определение. Коммерческая сторона должна быть неразрывно состыкована с творческой. Поэтому специалисты нашей компании, занимающиеся продвижением игр на рынок, непосредственно участвуют в процессе разработки, и не только на стадии создания технического задания на игру и контроля качества.



Так сказать, вошел в роль…
… и не выходит…

Если это не является коммерческой тайной, не могли бы Вы рассказать из каких средств Вы составляете бюджет проектов и определяете, какой из проектов делать, а какой нет?

Auric Vision — это консорциум предприятий, образованных по принципу акционерных обществ закрытого типа. В наши ближайшие планы не входит привлечение капитала за счет эмиссии акций. Таким образом, инвестирование средств в нас невозможно. Мы пользуемся исключительно собственными средствами. Это и дает нам возможность более гибко подходить к тому, какие проекты считать интересными для финансирования, а какие нет. При определении целесообразности того или иного проекта мы, в основном, руководствуемся прогнозами, сделанными нашей лабораторией — Auric Vision Game Lab. Конечно же, важнейшую роль для нас играет тенденция развития компьютерного рынка, потому что нашим приоритетом является создания игр для PC.



ZAR — первая игра российских разработчиков, которая будет поддерживать технологию MMX. Презентация MMX-версии ZAR состоится 22 января 1997 года.

Означает ли это, что Вы не намерены разрабатывать игры для консолей, например для 3DO?

Разрабатывать, изначально ориентируясь на архитектуру консолей, — нет. То качество, которое сегодня можно получить на компьютере, либо просто невозможно, либо трудно достижимо на консолях. Завтрашний день, особенно с появлением MMX, высокоскоростных CD-ROM drives, DVD, систем виртуальной реальности и игровых серверов на интернете, за компьютерами. Тем не менее, мы планируем осуществить перенос ряда игр на другие платформы. К сожале-



Одна из комнат студии ZES't Corporation



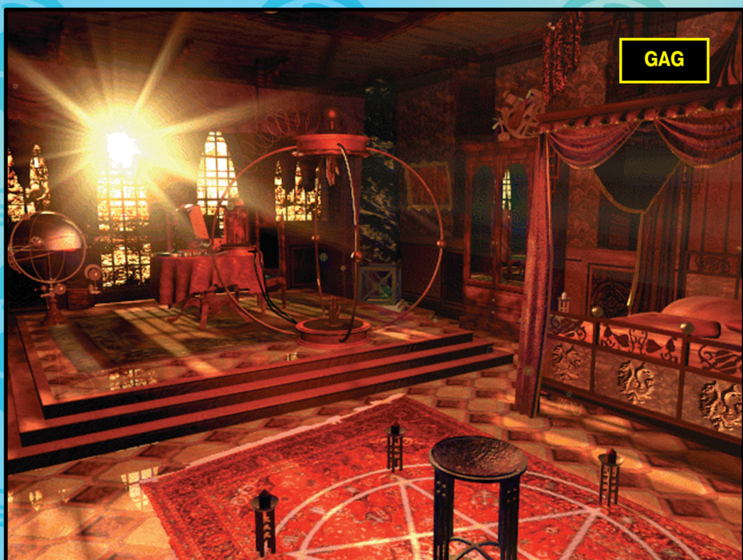
нию, не все поддается переносу без потери качества.

Планируете ли Вы использовать технологию MMX?

За этой технологией будущее. В 1997 году компьютерный игровой рынок начнет свой переход на MMX. В настоящее время мы готовим для MMX две игры, в которые, впрочем, с несколько меньшими возможностями, можно будет играть на компьютерах с Pentium процессором. Как раз над этими играми работают российские разработчики из команды Maddox Games. Выпуск одной из них намечен на первый квартал 1997 года.

Вы упомянули системы виртуальной реальности, которые получили достаточное распространение в России, особенно шлем VFX. Не могли бы Вы рассказать о своих планах их использования?

В планы компании входит поддержка наиболее распространенных систем виртуальной реальности — VFX1, I-Glasses и некоторых других моделей. Нами ведется работа по поддержке новой модели шлема (с высоким разрешением) фирмы



FORTE, который появится на рынке в ближайшем будущем. Практически все наши трехмерные игры будут совместимы с такими устройствами, включая режимы поворота головы и стереовидения.

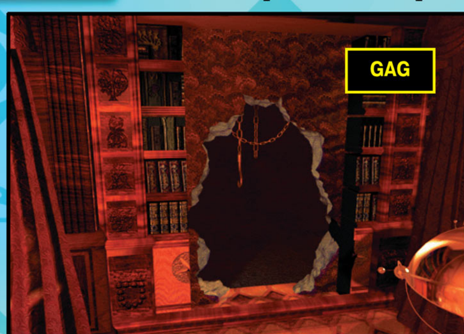
Как Вы будете строить свою политику по отношению к российскому игровому рынку?

Российский игровой рынок динамично развивается. Доказательством этому может служить и растущая популярность Вашего журнала. Несмотря на то, что для нас в настоящее время более важны американский, немецкий и английский рынки, мы строим долгосрочные планы продвижения наших игр на российский рынок. Мы видим в российском рынке огромный потенциал, который еще не раскрыт и сильно подорван компьютерным пиратством. С ужесточением законодательства о защите авторских прав появляется реальная возможность превратить черный рынок в белый, ну хотя бы в серый. Мы обязательно будем вносить свою лепту в это превращение. Уже сейчас мы запланировали русскую версию, как полноправную, в разрабатываемых играх. Русские версии будут публиковаться под маркой Auric Vision, а вот их распространением могут заниматься российские компании.

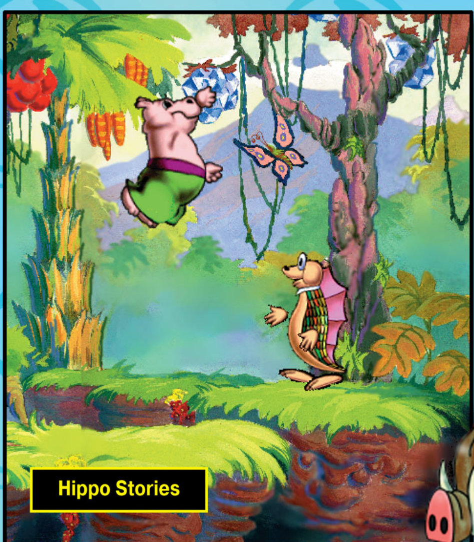
Вы можете назвать имена?

В настоящий момент этот вопрос находится в стадии проработки. С уверенностью можно сказать, что на вашем рынке уже существуют компании с действительно профессиональным подходом, и это облегчает нашу задачу.

Отдаете ли Вы предпочтения какой-либо возрастной категории?



Увы, такое предпочтение совершенно искусственно сложилось в сторону более старшего возраста, но мы старательно пытаемся это исправить и сейчас усиленно работаем над проектом «Hippo stories», рассчитанным на возраст от 5-ти лет и выше. Это добрая аркадная сказка с очень



Hippo Stories





Работа в ZES't Corporation не прекращается ни на секунду.
В одной комнате студии сидят программисты, в другой композитор занят «озвучкой», в третьей трудится художник — человек-легенда (мне так и не удалось его увидеть).
Так что любая свободная минута используется с толком...



хорошей графикой и приятными персонажами. В игре отсутствуют кровь и насилие, но присутствует сюжет, профессиональный кинозвук, что практически не встречается в детских играх. Это и отличает игру от ей подобных. В наших планах — создание мультфильма для детей на



основе этой игры. Главным же критерием в наших предпочтениях тому или иному проекту является заключение психологов и аналитиков нашей лаборатории.

Расскажите об этом поподробнее.

Auric Vision Game Lab — лаборатория, созданная изначально для изучения психологических аспектов влияния компьютерных игр на сознание и подсознание человека. Результатом такого изучения являются рекомендации наших психологов по тем или иным изменениям, которые необходимо внести в разработки, по подходу, который следует применить к тому или иному проекту, или о том, что от какого-то проекта следует просто отказаться. Пожалуй, самым главным элементом исследования является изучение психоэмоционального заряда, содержащегося в законченной нами игре. Если игра не несет в себе достаточного заряда, вырабатываются рекомендации по ее доработке. Этот итерационный процесс может быть достаточно длительным, зачастую сравним со временем создания самой игры. Это только один из важнейших аспектов работы лаборатории, но не единственный. Она исследует тенденции изменения игровой индустрии, влияние игр и игровых жанров на общественную жизнь, устройство общества и саму эволюцию человека. Вы, думаю, не подозреваете о тех глубинных изменениях психологического и физиологического характера, происходящих каждый день с играющим. Даже заметив те или иные изменения, человек вряд ли связывает их с воздействием, оказанным на него игрой.

Один пример.

Приведу самый простой пример нашего последнего исследования. Психологи лаборатории совместно с сексопатологами изучили влияние разработанной нами мини-игры GAGBOY, созданной на основе Камасутры, на изменение потенции человека и лечение импотенции. В исследовании участвовали 46 мужчин, страдающих теми или иными половыми расстройствами. Результаты исследования показали, что у 8 из них улучшилась потенция, 6 полностью излечились, а у 31 повысился жизненный тонус и улучшилось психоэмоциональное состояние. Для нас это важные показатели. Положительное влияние игры на играющего — одна из составляющих успеха.

Таким образом, замысел игр рождается в лаборатории?

Вовсе нет. Наши разработчики вольны в выборе того или иного жанра, сценария. Уже на более поздней стадии, когда расписан, в общих чертах, сценарий, расставлены акценты, можно почувствовать атмосферу игры, включаются психологи.

Будут ли специалисты лаборатории проводить исследования на российском игровом рынке?

В настоящее время у нас несколько другие планы на российском рынке, но в будущем это возможно.

Что бы Вы хотели пожелать нашим читателям?

Хороших игр на родном языке, сделанных российскими разработчиками.





СЛОНЫ ПРОТИВ ПУШЕК

В последнее время одним из самых популярных жанров у разработчиков игр стала стратегия. В **1997** *году ожидается целый поток игр на эту тему. Некоторые из них станут хитовыми, а некоторые так и не найдут своих фанатов.* **KRUSH KILL and DESTROY**, *скорее всего, не постигнет неприглядная участь последних. О самой игре Вы можете прочитать чуть позже, а здесь к Вашему вниманию интервью с ее разработчиком и издателем, австралийской компанией* **Melbourne House**. *На вопросы* **«Страны Игр»** *отвечает продюсер игры* **Justin Halliday**.



Расскажите немного о себе.

Как продюсер KKnD я отвечаю за успешное функционирование всего механизма создания игры. День за днем я слежу за выполнением проекта, чтобы не было сбоев в работе коллектива и т. д.

Сколько людей принимает участие в создании игры? Сколько времени ушло на работу над KKnD?

В общей сложности над игрой работает 10-12 человек. Команда состоит из трех дизайнеров, трех художников, пяти программистов и двух продюсеров. По мере необходимости мы также привлекали к работе людей, тестирующих игру. Они проходили определенные миссии, следили за балансом двух сторон в игре… В общем, делали очень важную и необходимую работу.

В общей сложности мы потратим 15 месяцев на создание игры (с самого начала до момента выхода). Мы начали работу в конце 1995 года, а закончим в начале 1997. В игре такого рода и размера программисты не могут начать работу до тех пор, пока не создан внешний и технический дизайн игры. Поэтому сначала работают дизайнеры, а потом уже подключаются программисты. Правда, над некоторыми моментами игры дизайнеры могут работать и позже, совместно с программистами. В целом, здесь важно оптимально совмещать работу одних и других, чтобы не терять драгоценное время.



Разработчики KRUSH KILL and DESTROY в полном составе

Какие цели Вы преследуете, создавая KKnD?

Во-первых, мы пытаемся создать стратегическую игру, которая совместит глубокие стратегические элементы и структуру миссий, как в C&C, и возбуждающий игровой процесс, как в Z. Я думаю, многие люди находят Z очень лимитированным по сравнению с C&C и Warcraft II. Однако, мы все любим огромные сражения, которые были в Z.







Во-вторых, мы хотим предоставить игру с высоким уровнем искусственного интеллекта. Мы потратили немало времени на то, чтобы компьютер принимал правильные решения, атаковал в нужном месте, а также был слегка непредсказуем. Например, если силы компьютера начнут наступление и вдруг увидят, что у Вас численное или силовое преимущество, то они обратятся в бегство и вернутся на свою базу. А следующую атаку они начнут только в том случае, если поднаберут достаточно сил. В общем, компьютер поступит так, как поступил бы на его месте живой человек.

Почему Вы решили сделать именно стратегическую игру?

С самого начала нашей работы над компьютерными играми мы все хотели сделать стратегическую игру. Это была своего рода мечта. Когда появилась C&C, жанр стратегических игр стал очень популярен, что и позволило нам начать работу над KKnD.

Сегодня создается прорва стратегических игр. Red Alert, MAX, Gene Wars, KKnD, Starcraft, Z, Enemy Nations — это только мала часть действительно вышедших продуктов. Но это совсем неплохо. Наоборот, с таким выбором покупатель становится реальным победителем. Когда на Nintendo Entertainment System вышла Super Mario Brothers, все начали делать платформенные игрушки. Сегодня, если компания не делает стратегическую игру, то, скорее всего, она работает на чем-то типа Mario 64. Просто стратегия теперь стала отдельным жанром, таким как гонки, RPG, квест и т. д. За это надо прежде всего благодарить Westwood (и конечно же Bullfrog за Populous, без которого во-





обще все это было бы невозможно).

На игроков какого возраста рассчитана игра?

KKnD предназначена для людей от 15 до 30. Игра рассчитана для достаточно взрослого игрока по одной простой причине: в ней содержится несколько сцен, которые было бы неправильно показывать детям

Какое отношение имеет к игре Electronic Arts?

Electronic Arts взяла на себя распространение KKnD, а изданием игры занимаемся мы, Melbourne House. То есть у нас отношения с Electronic Arts такие же, как и у Bullfrog. Мы издаем, а они занимаются маркетингом и распространением.

Что нового принесет KKnD в жанр стратегии?

Прежде всего мы попытались упростить интерфейс, используемый в этом жанре. Мы сделали это потому, что традиционно в играх до одной трети экрана занято под интерфейс. В KKnD мы уменьшили его до 32-х пиксельной панели с правой стороны экрана. Это примерно одна двадцатая экрана. На этой панели расположены кнопки, с помощь которых Вы можете получить доступ к любой функции игры. Например, если Вы нажимаете на кнопку радара, то появится экран радара. Нажав на кнопку производства (боевых единиц, оружия, заводов), появится еще одно меню кнопок, каждая из которых отвечает за определенные юниты, которые Вы можете построить. Также, если Вы нажмете на любую кнопку производства более одного раза, то Вы сможете построить любое количество данной боевой единицы. Также можно производить две разные боевые единицы на одной фабрике одновременно. Правда в этом случае на производство каждой из них уходит больше времени, чем обычно.





И последнее, Вы можете построить несколько фабрик одного типа, которые будут одновременно производить одни и те же боевые единицы. Например, можно построит до четырех заводов, производящих машины, и все они будут одновременно работать, независимо друг от друга.

В чем KKnD похожа на C&C и Red Alert?

Как я уже говорил ранее, эти игры схожи между собой хотя бы потому, что они одного жанра. Просто KKnD предлагает Вам новые миссии и новые цели.



Также наша игра схожа с Red Alert в том, что они обе с высоким разрешением, хотя у KKnD high-res и под DOS и под WIN 95. А в остальном они разные.

Что Вы думаете о будущей популярности игры?

Мы надеемся на большое будущее KKnD. Это игра, которую мы мечтали сделать несколько лет, и надеемся, что она займет достойное место среди представителей этого жанра. Но об этом мы узнаем только после того, как она появится на полках магазинов.

Так когда же она окончательно будет выпущена?

Дата выхода назначена на 28 февраля 1997 года. Игра одновременно появится в Америке, Австралии и Европе.

Каковы Ваши планы на будущее?

Вообще-то, KKnD — это только начало для нас. Во время ее создания у нас родилось буквально сотня новых идей, которые мы, к сожалению, не могли воплотить в KKnD. Зато многие из них будут отражены в KKnD 2. Также в KKnD 2 будет уже не две, а три силы. Ведь обычно стратегические игры предлагают только две стороны, а теперь их будет три. А пока, после выхода KKnD, мы начнем работу на диском дополнительных миссий, который выйдет во второй половине 97 года.





Вообще-то, я сторонник кратких и лаконичных характеристик. Согласитесь, что здорово отразить суть игры одним словом, например, «Doom'оподобная» — и сразу все понятно. Но, к сожалению, не все в этом мире так просто, и иногда ну просто нельзя выразить весь спектр чувств и передать всю сущность игрушки одним словом.



Вот и с новой игрушкой, которая называется **KKnD** (**Krush Kill and Destroy**), получилось тоже самое. Можно, конечно, как-нибудь исхитриться и поставить на нее однословное клеймо, но, на мой взгляд, такое действие будет самым настоящим кощунством. Почему? Это Вы сами увидите в последствии. А пока, все же попытаюсь дать как можно более короткое, но максимально полное определение **KKnD.** Для этого приведу всего два факта.



Первый. Игра относится к жанру стратегии в реальном времени (real-time strategy).

Второй. Ее распространением занимается Electronic Arts.

Со стратегией в реальном времени все понятно. Это знакомо многим, если не всем, геймерам, хотя бы по таким хитам, как Warcraft и Command & Conquer. Жанр этот дефицитный, и каждая новая разработка



привлекает к себе множество внимательных взглядов.

А насчет Electronic Arts и вовсе пояснять нечего. Для игрока логотип Electronic Arts стал гарантией качества игры.

Но вернемся к теме нашего разговора — **KKnD.** Итак, мы уже имеем самое общее представление об игре. Но это, конечно, далеко не полная характеристика. В конце концов, стратегия — страте-

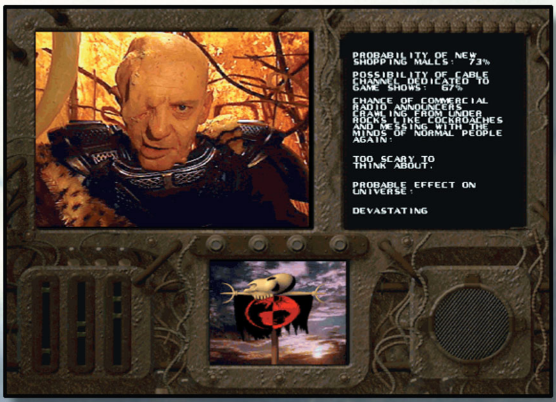


Александр ЩУКИН

KKnD Krush Kill and Destroy



Тема:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**Melbourne House**
Разработчик:	**Melbourne House**
Требования к компьютеру:	**Pentium 60, 16 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Выход:	**28 февраля 1997 года**



гии рознь: есть Dune II, есть War Wind, есть Gene Wars, в конце концов!

KKnD относится к так называемой классической стратегии, а-ля Warcraft и Command & Conquer. Конечно, это надо еще доказать, так как довольно многие стратегические игры претендуют на схожесть с вышеупомянутыми хитами, но в итоге никакого особого сходства-то и не наблюдается. «Быть похожим» не значит, что нужно в точности повторять интерфейс, делать схожие unit'ы, отличающиеся от прообразов разве что по названию, и прочие подобные вещи; больше всего мне бы лично хотелось видеть игры с таким же удобным и дружественным интерфейсом, с таким же увлекательным сюжетом, с таким же простором действий для стратега... И в тоже время немного другими — зачем повторять все штрих-в-штрих, надо добавить что-то свое, оригинальное.

Вот такой и является **KKnD.** Сумели Melbourne House'овские ребята сделать игру, которая соединила в себе самые перспективные ходы из Warcraft и Command & Conquer. Давайте же и остановимся на них более подробно.

Начнем с графики. Тут безраздельно властвует Warcraft, причем второй, т.к. **KKnD** тоже использует SVGA графику, а это говорит само за себя! Взгляните на прилагаемые к статье картинки, и Вы все поймете сами. Нельзя не согласиться, что все сооружения и конструкции смотрятся просто потрясающе. Это достигается за счет того, что они было нарисованы от руки профессиональнейшими художниками, к тому же, почти ни одно сооружение не остается статичным — на его территории постоянно ведутся какие-либо работы, выбрасываются отходы, горят огни и т.п.

Но графика определяется не только конструкциями. Наряду с ними есть еще и unit'ы, которые также тщательно и качественно проработаны. Я не знаю, сколько точно фаз движения, к примеру, у боевого слона с лазерными пушками, но то, что движется он абсолютно естественно — это факт. За счет широких возможностей SVGA разработчики сумели сделать всех unit'ов достаточно крупными и хорошо детализированными (т.е. прорисованы даже достаточно мелкие детали).



Территория также производит самые лучшие впечатления — приятные ландшафты, отлично достигнут эффект неровности поверхности (зачастую забываешь, что экран монитора не рельефный, а все-таки плоский).

В общем, чего тут говорить — Melbourne House постарались сделать все возможное, чтобы их игрушки не разочаровывали нас в смысле графического исполнения. И **KKnD** еще одно тому подтверждение. Поэтому давайте закончим петь дифирамбы графике и перейдем к другим важным вещам, которые уже напрямую относятся к стратегии...

Поговорим об интерфейсе. Когда только-только вышел C&C, я был просто ошарашен (разумеется, в хорошем смысле этого слова) удобством и простотой интерфейса этой игрушки. Взять хотя бы такой банальный пример: до C&C мне даже и в голову не приходило, что для создания unit'a НЕ нужно предварительно щелкать мышкой на казармах, а следовательно и искать их на карте, зачастую





бросая сражение... Точно так же, не надо отлавливать несущегося как скаковая лошадь крестьянина, чтобы отгрохать сооружение. Теперь это кажется вполне логичным, но далеко не всегда дело обстояло именно так.

По части интерфейса, **KKnD** куда больше похож на C&C, нежели на Warcraft. Все вышеприведенные примеры относятся и к новой игрушке, больше того, разработчики сумели сделать еще пару очень приятных мелочей, которые, несомненно, порадуют опытных геймеров. При строительстве unit'ов можно сразу заказать их количество, например, «мне, пожалуйста, восемь пеших воинов...» — и вперед, через некоторое время у ворот казарм будут переминаться с ноги на ногу восемь заказанных воинов.



Вообще, C&C оказал очень заметное влияние на **KKnD.** Даже сооружения и постройки по своему стилю и функциональным возможностям смахивают на C&C'шные. Но это так, что называется, к слову.

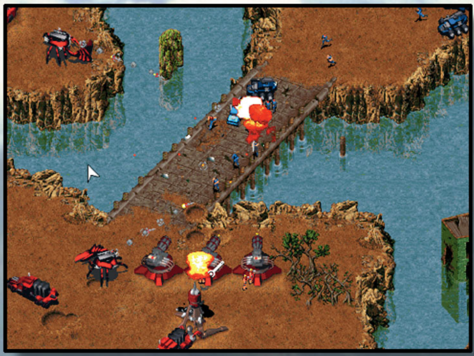
До сих пор я ничего не сказал о противоборствующих сторонах. В **KKnD** выясняют отношения две расы, представляющие из себя полные противоположности. Разработчики оспорили мнение известной певицы П. Абдул, которая в одной из своих песен утверждала, что «противоположности притягиваются». В KKnD обе расы находятся в страшной конфронтации и готовы драться до последнего вздоха. Причиной разногласий стало «черное золото», которое так необходимо обоим.

Как я уже говорил, расы абсолютно непохожи друг на друга, причем принципиально отличается не только физиология, но и психология. Насколько близки к природе и органике первые (я так и назвал их — «органики»), настолько технократичны и полностью автоматизированы вторые (технари). Но соотношение военных сил тщательно и кропотливо сбалансировано — в чем-то наделены преимуществами органики, а где-то в более выигрышном положении оказываются технари. Эта статья не претендует на роль полноценного guide, поэтому в чем конкретно выражены сильные и слабые стороны оппозиций, разбирайтесь сами.

На некоторых этапах присутствуют... Не знаю даже как их точно обозвать — «секреты», что ли? Выглядит это примерно следующим образом. Запускаете какой-нибудь скоростной транспорт (машинку или всадника) для разведывания территории. Вдруг Ваш скаут находит, к примеру, небольшую металлическую площадку. Как только верноподданный приблизится к ней, то неожиданно включатся спрятанные механические системы, площадка придет в движение, раскроются створки и... перед Вами будет здоровенный сияющий хромом робот, который, кстати, сразу же доверится Вам как великому полководцу, т.е. будет сражаться на Вашей стороне.

Нельзя не рассказать про компьютерный интеллект, или, проще говоря, AI. В первый раз я ненароком поглядывал на корпус компьютера и думал: «как же туда человек-то уместился?». Честное слово, первоначально впечатление такое, что Вы играете против реального живого человека. В чем это выражено? Во-первых, войска противника идут большими группировками (не то, что в Dune II — по одному танку или ракетнице, зато, правда, лезут они каждую минуту...), но завидев, что Ваши укрепления грозно ощетинились, зададут стрекоча (!). Во-вторых, после того, как атака была сорвана — противник изо всех сил постарается найти брешь в Ваших укреплениях и проскочить где-нибудь под носом.

Но и это еще не все. Unit'ы, несмотря на беззаветную преданность Вам, имеют чувство собственного достоинства и плюс некоторый интеллект! Если Вы отдадите приказ отступать, то unit не бросится тут же слепо выполнять приказ — он достреляет боекомплект в противника, развернется и, отстреливаясь от докучающих врагов, отправится в место назначения. Или еще такой пример. Представьте себе мощный гарнизон с множеством



разнообразных подразделений. Теперь вообразите невозможное — он Ваш. Далее, вновь напрягите воображение: неожиданно выползает вражеская армада, подъезжает на безопасное расстояние, секунду оценивает ситуацию и... бросается в бегство, от греха подальше. Вы уже собираетесь облегченно вздохнуть, но не тут-то было! Добрая треть Вашего гарнизона отправляется в преследование! Но длится оно не долго — заметив, что численность врага все же превосходит Ваши собственные, преследователи убираются восвояси. Согласитесь — это впечатляет!

И последнее, что бы я хотел добавить. Расшифровка аббревиатуры **KKnD** осталась для меня загадкой. Говорят, что-то вроде «**Krush Kill and Destroy**». Или все же что-то другое? Честно говоря, не знаю, но надеюсь, что Вы, наши дорогие читатели, придумаете более оригинальный и свежий вариант...

Demo-версия www.gameland.ru



+ Графика, звук, AI — все качественно и добротно

– Появилась бы KKnD чуточку раньше...

= Новая real-time стратегия, продолжающая классические традиции C&C и Warcraft

5


106.8 FM
самая здоровая чистота
телефон коммерческой службы: 261.04.49 телефон эфирной студии: 261.04.19 Internet: www.station.ru e-mail: radio@station.ru
РС 106.8
станция

Сергей ЛОСЕВ

Age of Wonders



Тема:	**Стратегия**
Издатель:	**Epic Megagames**
Разработчик:	**Epic Megagames**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 20 MB HD, SVGA, 2-х CD-ROM, Windows 95**
Цена:	**$75**



Так показывает практика, от компании Epic Megagames и ее партнеров можно ожидать только хорошие игры. Вспомним, например, что Unreal или 7th Legion привлекли пристальное внимание любителей компьютерных развлечений задолго до момента их официального выхода. В четвертом квартале 1996 года Epic выпустила военную стратегическую игру **Age of Wonders** с чрезвычайно интересным сюжетом. И это не пустые слова. А чтобы и Вы согласились с моим мнением, предлагаю познакомиться с ней более подробно.

Действие **Age of Wonders** происходит в далеком прошлом, во времена, когда еще живы были сказочные существа. Историческая хроника того времени сообщает о существовании процветающего государства эльфов, а также и о варварских племенах людей, которые, впрочем, никем не воспринимаются всерьез. Жалкие попытки людей напасть с легкостью отражаются магией и мечом. Но человечество растет, становится опытнее, сильнее и, конечно же, не желает более мириться с ведьмами, эльфами и гномами. В тайне они готовятся нанести страшное поражение эльфам и однажды, собрав огромную армию, они-таки побеждают эльфов. Когда вождь эльфов оказывается в руках безжалостных людей, все, кто еще сопротивлялся напору их многочисленных армий, безоговорочно сдаются поработителям.

Но, к сожалению, война на этом не заканчивается. Значительная часть оставшихся в живых эльфов, не возражая против новых правителей, поступают к ним на службу, но существуют и другие, которые мечтают только об одном — отомстить. Их основная цель заключается в том, чтобы стереть человечество с лица земли. Навсегда!



Это группа получила название «Темные эльфы» и стала опасным противником, так как не только владела серьезной магией, но и мечом сражаться умела неплохо. Независимо от того, чью сторону Вы приняли, надо выиграть эту войну. Снова война! Не кажется ли Вам, что все эти бесконечные игры «в солдатики» уже немного надоели по причине их однообразности? Авторы **Age of Wonders** считают точно также и поэтому они соединили несколько различных жанров. Взяв за основу классический Warlord (стратегия), они добавляют к нему много разных вкусностей от приключенческих и ролевых игр.

Игра выполнена в изометрической проекции, и каждый ее этап легко контролируем. Солдатики, а всего в игре насчитывается более 100 видов, беспрекословно подчиняются Вашим приказам. Воинские подразделения имеют определенный набор характеристик, среди которых сила защиты и нападения, умение летать и т.п. Любое из этих качеств может быть усилено волшебными амулетами, которые даются за особые заслуги герою или просто конфискуются о поверженных армий.

Каждый захваченный Вами город производит некоторое количество армий, а также добавляет денег в казну. Купцы обес-





печивают их оружием и заклинанием, у них можно обменивать различные магические амулеты. А нанятые или пришедшие добровольно герои, как и подобает их рангу, становятся во главе армий и вершат великие дела, подчиняя себе соседние крепости и деревни. Естественно, со временем повышается их боевой уровень.

Впрочем, многое из сказанного выше уже знакомо по игре Warlord. С момента выхода первой части Warlord прошло уже



несколько лет, и буквальное повторение классики, наверное, не найдет понимания у поклонников игр. Поэтому **Age of Wonders** отличается от Warlord ровно настолько, насколько Quake от Doom или даже от Wolfenstein. В **Age of Wonders** можно не только сжигать, но и отстраивать заново, а также укреплять стены замков. Для усложнения в игру также введено множество «случайных» факторов, например, восстания, миграция между городами, которые приводят к падению уровня производства и доходов.

Вам приходится путешествовать по огромным континентам, исследовать подземные миры, искать нечисть в склепах и пещерах. На исследование всего этого мира уходит много дней, а ведь еще и сражаться нужно... К тому же, если учесть, что в игру встроено 24 полных сценария, то **Age of Wonders** можно посвятить це-



ликом несколько месяцев.

Среди других новшеств **Age of Wonders** отметим также так называемую систему быстрых сражений (fast combat). Если во время битвы с врагом Вы чувствуете, что наступает явный перевес в Вашу сторону, можно поручить компьютеру быстро завершить бой и не тратить много времени на перемещение фигурок на экране. В сражениях, помимо эльфов и людей, принимают участие еще 8 рас, каждая из которых имеет свои собственные характеристики и магию: azracs, lizardmen, dawrces, halfings, orcs, goblins, frostlings и undead.

И все-таки, **Age of Wonders** по одному параметру проигрывает Warlord — графика игры, будучи трехмерной (изометрическая



проекция), выполнена не настолько привлекательно.

В зависимости от выбранного способа игры в **Age of Wonders** можно заниматься управлением империей, что, конечно, по силам далеко не каждому. Но все игровое время можно посвятить поиску врагов и сражениям с ними. И в этом смысле игра сильно отличается в лучшую сторону от прочих военных стратегических игр.





+ Удачное сочетание игр нескольких жанров

– Не очень красивая графика

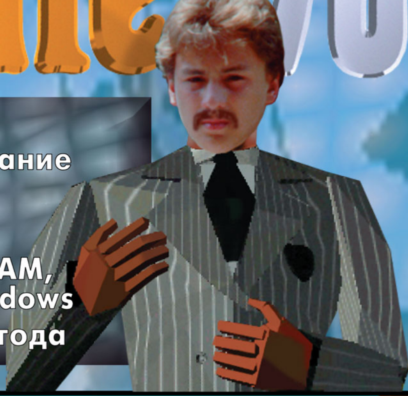
– Достойная замена Warlord

5-

Юрий ПОМОРЦЕВ

Interstate '76





Тема:	Автомобильные гонки на выживание
Разработчик:	Activision
Издатель:	Activision
Требования к компьютеру:	Pentium, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Windows
Выход:	1 квартал 1997 года

Хотелось бы мне знать, почему ребят из Activision так сильно гложет ностальгия по давно ушедшим семидесятым! Может, это оттого, что именно в эти года они были молоды и веселы, примерно как и мы сейчас, и именно это время оставило в их сердцах глубокий след...

«*Семидесятые, так семидесятые*», — решили они, и сейчас Activision занимается тем, чтобы и более молодое поколение сумело почувствовать всю прелесть и очарование этих времен. Ну, а чем оно лучше всего характеризуется (всякие социальные организации типа хиппи и т.п. не затрагиваем)? Конечно, автомобилестроением! Взять хотя бы Barracuda — эту прекрасную модель, оснащенную мощнейшим (по тем-то временам) двигателем. Или Mustang Mah, или Duster образца 1975 года — насколько они элегантны и хороши; есть в них что-то такое, чего уже не найдешь в современных стилизованных машинах.

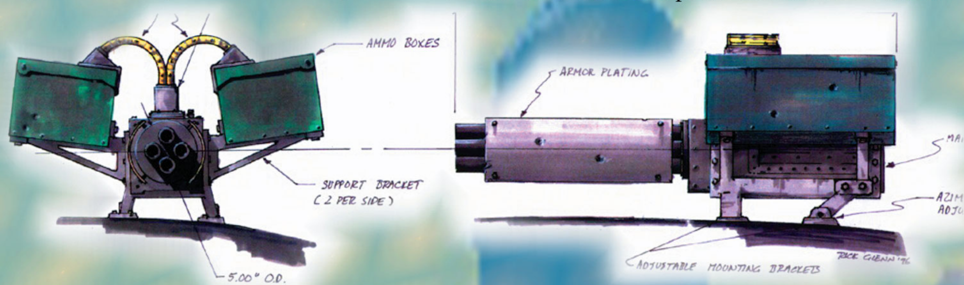
Именно на подобных красавцах Вам и предстоит вдоволь покататься в игрушке, которую разработал Activision. Называется она **Interstate '76**, почему «76», надеюсь, пояснять не надо.

Но давайте немного отвлечемся от истории, а вернемся к делам более насущным и современным; например, поговорим о том, что конкретно нас ожидает в игрушке. И опять придется совершить небольшое путешествие в прошлое, правда уже совсем небольшое. Вспомните-ка Death Track. Эта игра вошла в жанр классики и, несмотря на свои звуковые и графические несовершенства, занимала высокие места во многих хит парадах. Конечно, были попытки создать подобные игрушки, взять те же Slipstream 500, Hi-Octane, Quarantine,



Destruction Derby и прочих, но все же им недоставало той привлекательности, которой обладал старый добрый Death Track.

Так вот, **Interstate '76** является достойным продолжением хорошей идеи. Помимо того, что Вам придется показать себя как



классного водителя, нужно еще уметь метко стрелять. Игровой процесс — настоящая гонка на выживание.

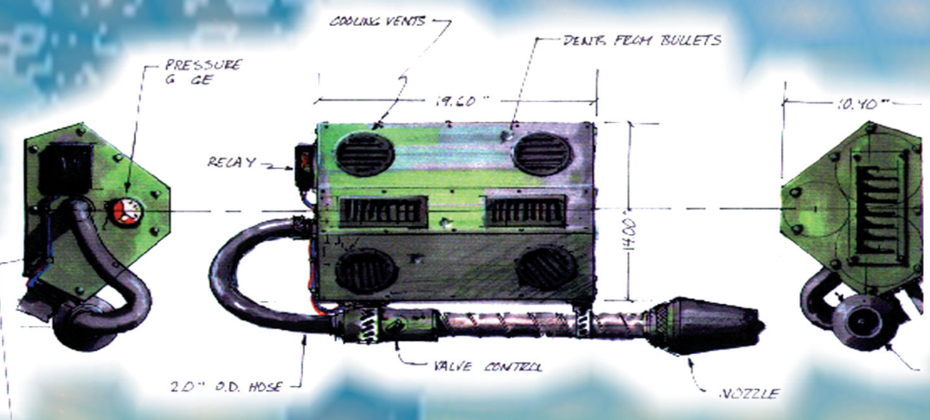
Сюжет достаточно прост — в основе его лежит месть главного героя нефтяному магнату за свою убитую сестру. Попутно Вы (т.е. главный герой) спасете Америку и разделаетесь с целой армадой автомобильных головорезов. Ваш главный противник — Antonio Malochio — настоящий асс, ему не составит большого труда разделаться с любым гонщиком, но Вы, по идее, должны оказаться не по зубам.

Любопытно то, что на дороге Вы будете не один — в команду входят техник, навигатор и просто опытные водители, которые помогут в трудную минуту (естественно, не бесплатно). Они разъезжают на отличных машинах и легко избавят Вас от мелкой шушеры, которая только мешает сосредоточиться на главном противнике.









Несомненно, порадует широчайший ассортимент вооружения. Для начала это парочка пулеметов M60, а затем... Чего только не будет: гранаты, огнеметы, мины и многое, многое другое. Помимо этого, Вы сможете совершенствовать и свой автомобиль, путем установки более мощного двигателя, новых покрышек, бронированного корпуса и т.п.



Наиболее интересным мне кажется тот факт, что в **Interstate '76** используется движок игры MechWarrior II. Если Вы имеете хотя бы самое приближенное представление о серии MechWarrior, то, я думаю, этот ход разработчиков будет оценен по достоинству. Поэтому графика игры, мягко говоря, завораживает. Все автомобили выглядят просто шикарно и производят ошеломляющее впечатление. По словам Зака Нормана, главного дизайнера **Interstate '76**, «Коли было решено сделать игру с автомобильными сражениями, то мы искали самые лучшие автомобили...». Глядя на графику, трудно не согласиться с этим заявлением.

Всего в **Interstate '76** аж двадцать пять различных автомобилей, базирующихся на реальных автомобилях семидесятых. Чтобы решить проблему с авторскими правами, разработчики назвали свои машины немного по-другому, нежели они назывались в действительности, например, Piranha (пиранья) — производная Barracuda (барракуда) и т.п. Но если Вы знакомы с названиями оригинальных автомобилей, то без труда определите все истинные названия игровых машин.

Приятно то, что игра поддерживает всевозможные сетевые и модемные режимы. Хотите — играйте в сети (до 8 человек), хотите — вдвоем с товарищем по модему или нуль-модему.

Особо упомяну звук и музыку, которая звучит в игре. Сам Норман утверждает, что «...мы все любим фанк семидесятых годов. Это самая лучшая музыка для гонок на автомобилях.». В Interstate'76 звучат действительные лучшие хиты фанка, его бодрый ритм делает сумасшедшее ралли



намного более живым и динамичным. Звуковые эффекты, как то: рев двигателя, скрип покрышек, лязг металла и т.д. полностью реалистичны. Короче говоря, звук являлся той каплей, которой не хватало, чтобы полностью выхватить Вас из сегодняшней реальности и отправить в далекие семидесятые...

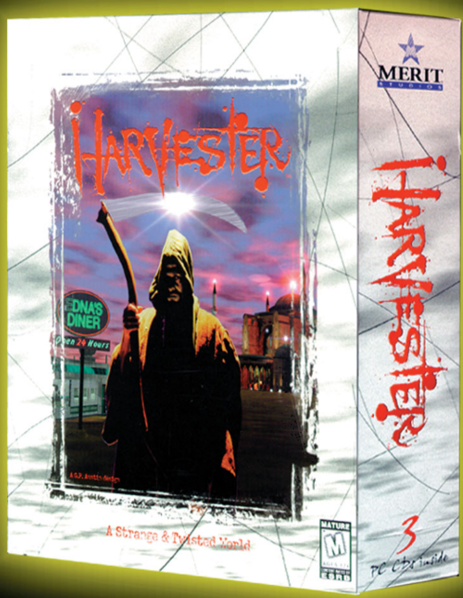


+ Удачный римейк Death Track, с новыми интересными особенностями

– Немного завышенные аппаратные требования

= Отличные гонки на выживание

5



Harvester



Тема:	Приключения+аркада
Издатель:	Merit Studios
Разработчик:	Digifx Interactive Inc.
Требования к компьютеру:	486/66, 8 Mb RAM 2-х CD-ROM
Цена:	$50

Денис ДАВЫДОВ





Недавно вышедший в свет **Harvester** по праву считается одной из самых ожидаемых игр последних нескольких лет. И считается он таковым вовсе не потому, что в нем есть нечто совершенно потрясающее и революционное, что могло бы заставить поклонников приключенческого жанра не находить себе места в предвкушении выхода вожделенного шедевра. Все гораздо проще: о «скором» появлении **Harvester** было заявлено несколько лет назад, еще в те стародавние времена, когда мировая общественность с ужасом воспринимала такие «ужасно» кровавые игры, как DOOM и Mortal Kombat. **Harvester** — одна из самых ожидаемых игр, потому как его попросту уже устали ждать. И недавно — наконец-то! — сие достославное событие свершилось. Разработчики из Digifx снизошли до понимания того факта, что еще годок-другой, и их творение безнадежно устареет, и что если не выпустить его в продажу сейчас, то уж, наверное, лучше б и вовсе не выпускать.



Итак, **Harvester** появился, победоносно ворвался в интернетовский Топ 100 (где-то так на девяностую позицию), и игровой мир получил возможность понять, что же это за игра (потому как про **Harvester** знали все, но что же он такое на самом деле — не имел понятия никто).



Harvester — замешанный на жестокости линейный квест, состоящий из головоломок и разговоров (к слову говоря, для игры потребуется английский язык), перемежаемых драками в чисто аркадном стиле. С первого взгляда игра производит впечатление невразумительной околесицы; при более тщательном рассмотрении обнаруживаешь некий своеобразный шарм и неповторимость (должно быть, долгие годы разработки наложили свой отпечаток), а немного поиграв, приходишь к окончательному мнению, что, может быть, в этом всем что-то и есть, но... Но — в мире есть слишком много всего интересного, во что можно поиграть. Помимо **Harvester.**

Разберемся с игрой по порядку.

Начнем с того, что в некоторой степени Harvester напоминает The 11th Hour: он тоже претендует на звание квеста ужасов, и тоже пытается подбрасывать усидчивому игроку всяческие хитрые головоломки. Впрочем, на общих чертах сходство и заканчивается: в **Harvester** головоломки не отличаются большой изощренностью и часто сводятся к хаотичному соединению собранных ранее предметов в надежде, что неким таинственным образом возникнет отгадка, заключающаяся в нескольких сложенных вместе предметах.

Inventory в **Harvester** есть, в него можно помещать все встречаемые в процессе прохождения игры предметы, и так как объем Inventory никак не лимитирован, то в конце концов он разбухает, как директория Windows после инсталлирования десятка программ.

Общение — основная содержательная часть. Говорить надо много. В целом, действие игры разворачивается в неком непонятном городке, состоящем из дюжины-другой построек, и в каждой постройке есть кто-то, с кем можно и нужно поговорить. Общение реализовано в форме вопрос-ответ. Вы выбираете одно из нескольких высказываний, и



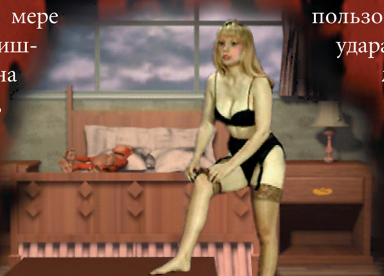




собеседник отвечает. Само собой разумеется, неправильно и невовремя заданные вопросы могут привести к различного рода неприятным последствиям. Например, Вашего героя прошьет очередь из автомата.

Движение в **Harvester** происходит всегда по прямой линии: находясь в комнате, Вы не можете пройтись по ней никак иначе, кроме как слева направо по прямой линии (да, чуть не забыл — можно еще справа налево). Можно щелкнуть на какую-нибудь портьеру, шкаф, створку окна — и получите о заинтересовавшем Вас объекте короткую информационную справку, причем характер юмора, содержащегося в этих справках, опять же напоминает The 11th Hour.

О сюжете рассказывать не стану — он в достаточной мере запутан, чтобы занять слишком много территории на бумаге, и слишком туп, чтобы тратить на него время. Не вдаваясь в подробности: в **Harvester** причудливым образом отражена история Соединенных Штатов Америки. И подобно тому, как Afterlife содержит много всякого такого, что понятно только американцу, так и **Harvester,** замысловатым образом иронизируя над Америкой, выпадает за пределы интереса российского игрока. Что касается перипетий сюжета, то Вы больше узнаете о них, если все-таки решитесь потратиться на покупку игры (между прочим, имейте в виду — это целых 3 компакта!).



Как уже говорилось, в **Harvester** введен элемент драк. И никак, кроме как драками, назвать это дело нельзя. Подобно обычной аркаде, Вы находитесь на одной плоскости со своим соперником, обмениваясь с ним ударами в ожидании, пока один из Вас двоих упадет бездыханным. Есть три типа ударов: в верхнюю часть фигуры противника, в среднюю и по ногам. Можно наносить удары с помощью клавиатуры, можно пользоваться мышкой (нанесение удара — щелчок левой кнопки; если курсор мыши на экране находится ниже уровня середины фигуры противника, то удар пойдет по ногам, выше — в верхнюю часть, на уровне — по центру). Поистраченную в боях жизнь можно подлечивать с помощью медикаментов, периодически обнаруживаемых Вами по ходу игры.



Графика **Harvester** — это SVGA, все пейзажи и интерьеры нарисованы вполне прилично, вот только — статичны. Такое ощущение, что ходишь не в реальных местах, а на фоне рисованных декораций. Персонажи в игре — реальные актеры. Впрочем, актеры ли они, или просто ребята с улицы, в точности сказать нельзя, потому как их оцифрованные изображения движутся, точно оловянные солдатики, а во время диалогов высвечиваются статичные фотографии, никак их актерские способности не демонстрирующие. В целом, в отношении динамики происходящего, **Harvester** является абсолютно мертвой игрой, и графика с высоким разрешением только усиливает впечатление полной нереальности творящегося.

Несколько лет назад **Harvester** выглядел бы достаточно неплохо, и стоил бы того, чтобы просидеть за ним пару деньков. Однако, в нынешние времена он выглядит нелепо и смехотворно.



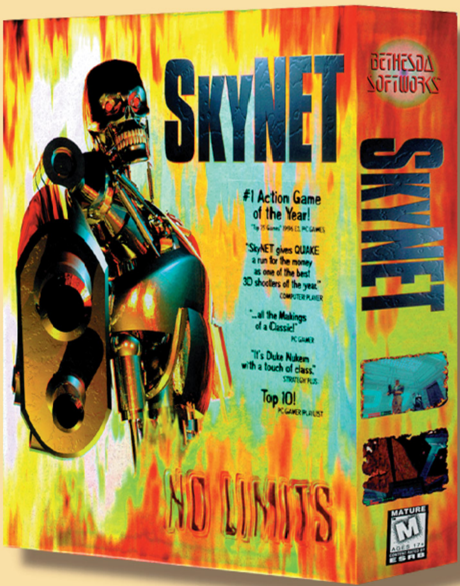


+ Необычность общей атмосферы игры

− Архаичность игрового процесса, путаный сюжет, статичная графика

= Жалкие претензии на солидный квест ужасов

3

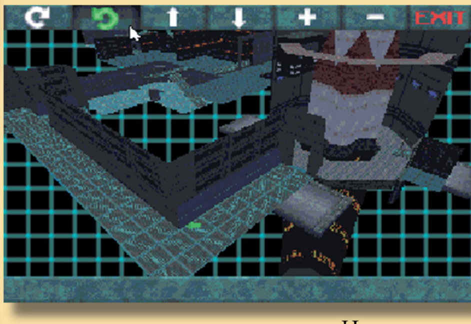


SkyNET

Алексей КУРАКИН



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Bethesda Softworks**
Разработчик:	**Bethesda Softworks**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM**
Цена:	**$75**





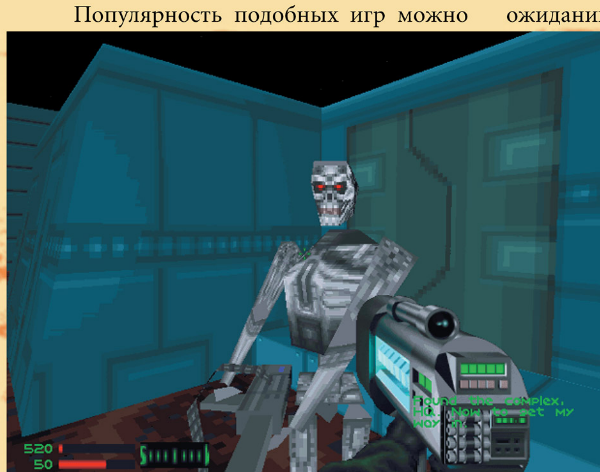
«I'll be back» — фраза, пришедшая в повседневный лексикон из нашумевшего в свое время и ставшего пожизненным бестселлером фильма Terminator с Арнольдом Шварценеггером в главной роли. Именно вслед за этой кинолентой на компьютерном рынке стали появляться игры, все глубже продвигающие тему роботов-уничтожителей в виртуальный мир. Но, что удивительно, ни одна игра не произвела настоящего фурора и не стала столь дорога сердцу каждого играющего человека.



Наиболее, пожалуй, удачной в классе трехмерных бродилок получилась Terminator Future Shock. Удачная по сравнению с более худшими представителями данного жанра. Игра не отличалась ни превосходной графикой, не несла в себе принципиально новых решений, иными словами — не обладала никакой изюминкой. Кроме всего прочего, она проигрывала аналогичным программным продуктам в динамичности, в чем, видимо, стоит винить исключительно программистов. Но при всех своих недостатках она не прошла незамеченной. Примерно аналогичными свойствами обладала игра Tekwar, также не удостоенная большого внимания со стороны пользователей.



Популярность подобных игр можно также оценивать по последующим выпускам всевозможных дополнительных уровней, редакторов уровней и массы интересных и полезных примочек, все более повышающих интерес к игре. Terminator Future Shock вряд ли может похвастаться наличием таковых. Вернемся к самой первой фразе статьи. Terminator вернулся, и его возвращению предшествовала шумная, сопровождаемая громкими заголовками и статьями во всемирно известной игровой компьютерной прессе рекламная компания. В названии новинки отсутствует слово Terminator, хотя, взглянув на шикарно оформленную коробку, Вы столкнетесь взглядом со свирепым, отливающим сталью чудищем. Игра носит название **SkyNet: No Limits**. Ее производитель — компания Bethesda Softworks. Еще задолго до выхода о ней много писалось и говорилось. Но в действительности игра не оправдала моих ожиданий.

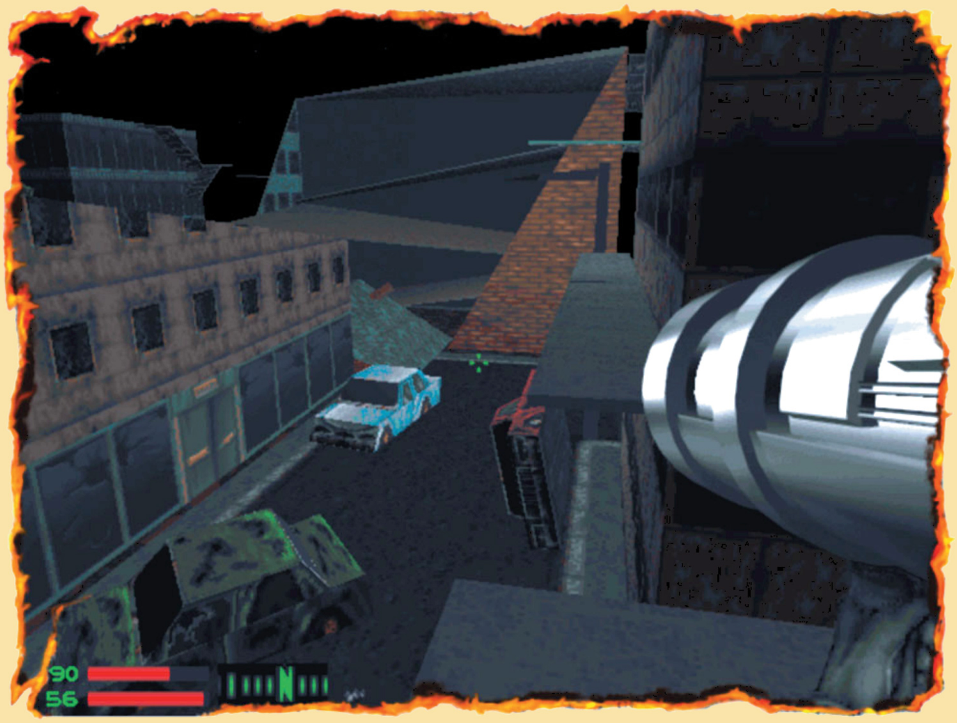


Неприятным фактом оказалось уже то, что в настройках перед игрой отсутствует возможность выбора видеорежима, по этой причине просмотр видеоролика не порадует великолепием графики. Поменять видеорежим можно лишь в самой игре, где выбор можно остановить либо на разрешении 320x200, либо 640x480. Но даже в SVGA-режиме **SkyNet** не в состоянии удивить качественной прорисовкой, богатством формы и красок окружающих предметов. Фирма-разработчик пообещала создать в игре полностью трехмерные образы и модели, но с QUAKE результат их усилий сравнить никак нельзя.

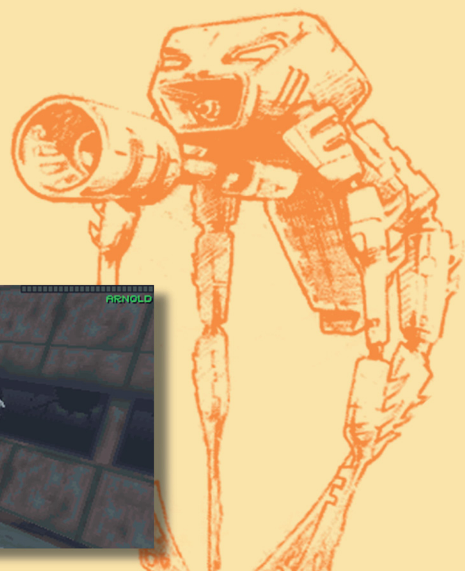
Художники создали для **SkyNet** двадцать видов 3D роботов, но, видимо, полет дизайнерской мысли закончился, едва начавшись. Попытка использования полигонной графики можно расценить лишь как дань моде и средство для рекламы. Каждый враг из вышеупомянутой двадцатки является жалким подобием даже самого невзрачного творения от ID SOFTWARE. Во время игры Вам доступно ни много ни мало 17 видов различного оружия, но собрать весь арсенал полностью так и не уда-









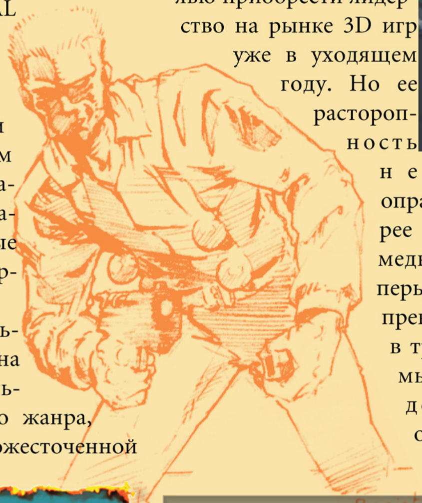


лось по причине низкой динамичности и неспособности заинтриговать своим сюжетом, что вызывает непреодолимое желание оставить игру.

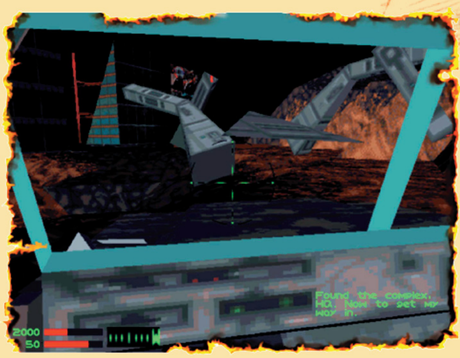
Но есть одна немаловажная деталь, над которой создатели действительно потрудились и достигли при этом неплохих результатов. Приятное впечатление оставляет музыка. Здесь разработчики не пошли по пути наименьшего сопротивления, не использовали оцифровки в WAV-формате, что достаточно часто встречается, а не поленились написать достойную музыку для GENERAL MIDI. При этом эффектности придает программная поддержка 3D звука. Поэтому счастливые обладатели звуковых карт с табличным синтезом не будут разочарованы. С первых аккордов сознание воссоздаст незабываемые сцены из знаменитой кинокартины.

Учитывая то обстоятельство, что 1997 год принесет на рынок компьютерных игр большое количество игр данного жанра, Bethesda Softworks побоялась ожесточенной конкурентной борьбы и поспешила с выходом в свет игры, с целью приобрести лидерство на рынке 3D игр уже в уходящем году. Но ее расторопность не оправдала себя, а скорее наоборот, оказала медвежью услугу. Теперь, возможно, стоит превратить Terminator в трилогию, и тем самым исправить допущенные ошибки.









+ Достойная музыка

– Все остальное

= Явная неудача

3+



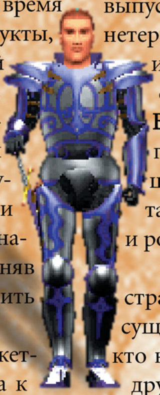
Birthright: The Gordon's Alliance

Сергей ЛОСЕВ



Тема:	**Стратегия**
Издатель:	**Sierra**
Разработчик:	**Synergistic**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Windows'95, DOS**
Цена:	**$75**

Крупнейшие разработчики компьютерных игр в последнее время стремятся выпускать продукты, состоящие из некоторой смеси Wargame, Action, Adventure и RPG. Кажется, что это более верный подход, так как герой в различных ситуациях должен помахать кулаками или мечом, побеседовать с другими персонажами, выбрать себе помощника и, заняв тактически удачную позицию, сокрушить врага.



Компания Sierra, как это не покажется странным, до сих пор равнодушна к играм типа Doom, но зато из под ее пера все чаще выходят стратегические игры. Далеко не все из них удачны, например, Outpost была излишне детализированной и поэтому скучной. Но все свои промахи Sierra учла и теперь выпускает только хитовые игры. Для этих целей она даже выкупила права на замечательную стратегическую игрушку Lords of the Realm и пообещала в скором времени выпустить ее продолжение. А чтобы самые нетерпеливые поклонники компьютерных игр сильно не заскучали, им предлагается продукт с загадочным названием **Birthright: The Gorgon's Alliance**. Он наглядно демонстрирует, насколько хорошо могут сочетаться жанры действия, а также стратегические, приключенческие и ролевые жанры.

Сюжет разворачивается в далекой стране Серилия (Cerilia), время и место существования которой сегодня уже никто не помнит. Когда-то давно в Серилии дружно жили самые разные расы. Это и эльфы, живущие в лесах, и наиболее многочисленная раса людей, заселяющая центральную часть континента, а также гномы, русалки и прочая нечисть, о которых слы-



шали многие, но воочию никто и нигде не видел.

Много десятков лет назад началась в этом мире война. Продолжается она и поныне. Сотни мелких князьков сделали ее образом своей жизни. Это доставляет им какое-то извращенное удовольствие — гибнут люди, вытаптываются посевы и творится невообразимое зло, а так называемые правители уже ищут следующую жертву. Колдуны создают призрачные армии, уничтожить кото-











рые можно еще более могущественным волшебством. Принцы и короли плетут заговоры, чтобы свергнуть своих соседей и занять их трон.

Но, скажите, разве может так продолжаться до бесконечности? Безусловно, нет. А кто в таком случае остановит войну? Как, разве еще не догадались, Вы — тот герой, которому предстоит искать зачинщиков войны и бороться с ними. Будучи правителем небольшого королевства и обладая значительными военными и магическими ресурсами, Вы возглавляете армию для решения сложной задачи — вернуть мир на земли Серилии. Для выполнения этой благородной миссии под Ваши знамена встали храбрые герои и могущественные волшебники. Справятся ли они с такой задачей или нет, сказать трудно. Единственное, что хочется отметить здесь — далеко не всегда придется сидеть в кресле и командовать армиями, как, например, в Warcraft или Command and Conquer, иногда надо вставать, брать в руки меч и идти на передовую, где Вас и Ваших напарников поджидают какие-то очередные монстры, возомнившие себя непобедимыми.





Таков вкратце сюжет **Birthright**. Она довольно сложная и управляется большим количеством кнопочек с пиктограммами. Например, в начале, когда выбираются место и участники игры, экран разделен на две части. Слева находится группа пиктограмм для общего управления игрой, например объявления войны, шпионажа и пр., а справа — карта княжеств.



Несмотря на то, что пиктограмм много, а некоторые из них даже открывают доступ к другим опциям, разобраться в управлении несложно — каждая пиктограмма сопровождается подсказкой в стандартном стиле, принятым в среде Windows. Однако, прежде чем начинать игру, стоит все-таки ознакомиться с ее руководством.

В правой части экрана на карте Серилии Вы выбираете одно из княжеств и назначаете туда правителя. С этого момента, собственно, и начинается игра, в которой в дальнейшем придется встречаться с необычными созданиями, пауками, гоблинами, какими-то собакоподобными существами с огненной шерстью. В конце игры предстоит решающий бой с самим Горгоном — огромным детиной примерно пяти метров ростом. Победить его совсем не просто даже двум тренированным бойцам, поэтому копите не только опыт ведения боев, но и магические заклинания разрушительной силы.

Итак, **Birthright: The Gorgon's Alliance** — настолько интересная игра, что оторваться от нее практически невозможно. Программа работает под управлением Windows 95 (есть и DOS-вариант) и поэтому имеет безупречную графику. А сюжет? Ну разве Sierra предлагала когда-нибудь плохой или неинтересный сюжет. Обязательно сыграйте в **Birthright** и спасите Серилию от монстров Горгона.





+ Оригинальный сюжет и прекрасная реализация

– Слегка запутанное управление

= Великолепное, в стиле Sierra, сочетание приключенческих, ролевых и стратегических игр

5



POD

Сергей ЛОСЕВ

Тема:	**Автомобильные гонки**
Разработчик:	**Ubi Soft**
Издатель:	**Ubi Soft**
Требования к компьютеру:	**P55 (с поддержкой MMX), 8 Mb RAM, 2-х CD-ROM**
Выход:	**1 квартал 1997 года**





К сожалению (а, может быть, и к счастью), игр для компьютеров на базе обычных процессоров Pentium будет выходить все меньше и меньше. Всему причиной новая технология компании Intel, получившая название MMX. Забудьте о мегагерцах, объеме оперативной памяти, кэше и прочих хитростях, которыми Вы заставляли программу работать быстрее. Ни один, даже самый быстрый Pentium, а на сегодняшний день это 200 Мгц, не даст значительных преимуществ в играх,



рассчитанных для P55 (кодовое название процессора с поддержкой MMX).

Одной из первых игровых программ, рассчитанных на MMX, стала Unreal от компании Epic. Технология оказалась очень эффективной, ибо в этой игре можно было обнаружить плавную смену дня и ночи. Следующая игра, поддерживающая P55 — это автомобильный симулятор **POD,** который выходит в начале 1997 года. Вариант игры для обычного Pentium появится спустя несколько месяцев и, судя по всему, будет выглядеть хуже и, кроме того, намного более требовательный к аппаратным ресурсам компьютера. Но не суть важно, какие технические отличия будут в версиях игры, главное, что из себя представляет эта игра.

Как уже говорилось, **POD** — это автомобильные гонки. Но не надо разочарованно вздыхать, думая, что подобных симуляторов настолько много, что ничего нового они не смогут продемонстрировать. Глубочайшее заблуждение. Игра выигрывает хотя бы по уровню графики. На CD-ROM нет никаких предварительно оцифрованных видеороликов, за исключением 4-х минутной заставки, а все объекты генерируются в реальном времени. Разрешение экрана, с которым работает программа, не так велико — всего 640x480 точек, зато количество цветов (более 16 млн.) ошеломляет. Скорость отображения графики состав-





ляет около 30 кадров в секунду. Это означает, что на экране можно будет увидеть самые незначительные солнечные блики на фарах автомобиля и стеклах близлежащих домов.



Гоночные автомобили оригинального вида — почти плоские, обладают огромными скоростями, что даже дух захватывает. Когда на максимальной скорости посмотришь в окно, все настолько сливается, что видна одна лишь непонятная гамма цветов. На открытых просторах что-нибудь очень далекое, возможно, и удастся разглядеть, но, пока образ сформируется в мозгу, замеченный объект останется далеко позади. Да и потом, небезопасно для жизни на таких скоростях по сторонам смотреть — можно не вписаться в поворот и сойти с трассы.

Технически каждый автомобиль непосредственно перед выходом на трассу можно усовершенствовать, добавив, к примеру, более мощные двигатели, ускорители или тормоза. В игре допускается изменение свыше 20 различных параметров выбранного Вами автомобиля. А когда транспортное средство уже полностью готово и ожидает Вас на предстартовой полосе, можно выбрать один из двенадцати путей, по которому Вы покатитесь на этот раз, и уровень сложности из трех возможных.

Другое преимущество **POD** — это количество игроков, которые могут принимать участие в гонках. Их максимум восемь. А бороться друг с другом за первое место они могут по локальной сети, Internet/Intranet, через телефонные линии, нуль-модему и даже на одном компьютере, разделив экран на две части. В последних двух случаях, правда, количество игроков по объективным причинам уменьшается до 2-х.

Понравится ли Вам **POD?** Думаю, да. Причем, совершенно не важно, любите ли Вы подобные автомобильные симуляторы или нет, разок-другой поиграть в нее не грех.

А закончить хотелось бы словами ее авторов. «Возможно, все это слишком реалистично, слишком быстро, слишком нестандартно, чтобы быть игрой. Возможно, технология зашла слишком далеко. Но что-либо менять уже поздно, участвуйте в гонках или... умрите.»

Что Вы предпочитаете? Думаю, победу. Тогда жмите скорее на газ и вперед.





+ Прекрасная графика с разрешением 640x480, свыше 16 млн. цветов

– Довольно дорогой P55, без которого игра — не игра

= Новое поколение автомобильных симуляторов

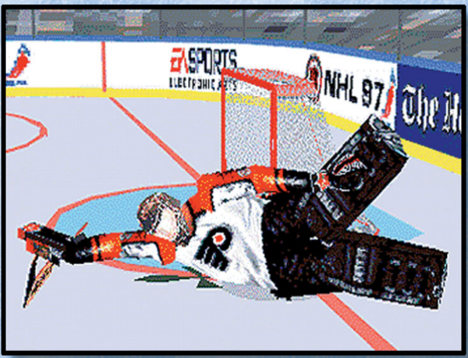
5



NHL 97

Михаил
ДОРОФЕЕВ

Тема:	Хоккейный симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Требования к компьютеру:	Pentium 100, 8 MB RAM, SVGA, 2-х CD-ROM, DOS, WIN '95
Цена:	$70





Я уж было думал, что навсегда ушло то славное времечко, когда мы ночами напролет, забыв обо всем на свете, играли в NHL '96. Хотя «играли» это слабо сказано — для нас это был некий обряд, который сопровождался и резкими выкриками, и шумными вздохами, и нелестными высказываниями в адрес товарища...

Правила нашего турнира были просты донельзя — каждый выбирает себе команду, ей (и только ей) играет с остальными оппонентами. Далее проводили жеребьевку, по общему согласию устанавливали некоторые опции игры и... нормальная жизнь на этом прекращалась. Со стороны мы, наверное, казались немного «тронутыми» — представьте себе восемь (!) здоровых лбов, кроющих друг друга на чем свет стоит из-за простой компьютерной игрушки. Но... Продолжаться вечно такое безобразие не могло, со временем ажиотаж прошел, и мы вновь вернулись к учебе и здоровому сну.

Но я убежден, что вот-вот все начнется снова. И подкреплено это убеждение знанием одного важного факта: EA Sports выпустила на прилавки **NHL '97**. Есть все основания полагать, что бессонная симуляторно-спортивная жизнь начнется снова. А свою уверенность я подкреплю нижеследующими фактами из этой новой игрушки.

Сразу замечу, что NHL '96 претендует на роль лучшего хоккейного симулятора. За счет чего? Во многом, за счет графики. Разработчики сделали отличные, полностью трехмерные, отлично текстурированные модели хоккеистов. Причем смотрятся они гораздо живее и во сто крат реалистичнее, нежели, к примеру, Quake'овские персонажи. Великолепно отрисованы трибуны, на которых, кстати, происходит постоянное движение. Короче говоря, графика выполнена по самому последнему слову и порадует многих поклонников спортивных симуляторов.

Но не только графикой живут любители компьютерного хоккея. На одном качественном уровне с ней находится и звуковое сопровождение **NHL '97**. Масса оцифрованной речи комментатора, реальные звуки коньков, царапающих ледяное поле, рев трибун, наконец, свистки арбитра... Честное слово, тут невозможно придраться — звук в игре выше всяких похвал.







Нетрудно догадаться, что за счет использования полигонной технологии, в игре стали более интересные (а главное, более реалистичные) камеры. Существует, конечно, и «классический» вид сверху, но теперь он не превалирует — Вы можете самостоятельно установить нужный ракурс.



Особо хочется отметить компьютерный интеллект Ваших противников. Разработчики не стали создавать непобедимый AI, они сделали его максимально реалистичным. Компьютер «ошибается», иногда действует не самым рациональным образом, но все равно представляет существенную опасность, особенно для новичка.

А знаете, что мне понравилось больше всего? Это возможность мордобоя. Знаете, как здорово не лупить собственными руками по физиономии товарища, а культурно отделать его на экране монитора? К сожалению, оппоненты дерутся как сонные мухи, лениво шевеля конечностями. Но, тем не менее, это очень полезное нововведение — такой поединок приносит отличную психологическую разрядку (вне зависимости от исхода «разборки»).

Разработчики, как я уже отмечал, старались внести в игру максимум реализма. Конечно, какая бы не была игра, она так и останется игрой, и никакой gamepad не заменит хоккеисту его любимую клюшку. Но, тем не менее, **NHL '97** дает возможность ощутить атмосферу настоящего хоккея. Взять такую, казалось бы, мелочь, как шлем. Обыкновенный шлем, защищающий игрока от шайбы, клюшек, кулаков и прочего. Так вот, в **NHL '97** они взяты с реальных команд. Вот Вам и мелочь — а как приятно!



Ну, а в остальном, игра изменилась не так уж сильно. Конечно, появились новые команды, изменены некоторые уже существующие. Поменялся и интерфейс, настройки, но, как мне кажется, Вы без труда сумеете разобраться со всем этими новшествами, если посвятили хотя бы совсем немного времени предыдущей игре.

Напоследок, замечу, что системные требования заметно возросли. Если для NHL '96 вполне хватало 486DX2-66, то для последней разработки нужен как минимум Pentium 90, а в идеале — это Pentium 166 с 16 мегабайтами оперативной памяти. Расстроил я Вас? Но не отчаивайтесь. Чтобы хотя бы немного поднять Ваше настроение, добавлю, что игра ориентирована не только на одиночный, но и на multiplayer-режим, следовательно, Вы сможете вдоволь сражаться с товарищем не только на одной клавиатуре, но и по модему или сети. В последнем случае играет до восьми человек, что составляет реальную хоккейную команду.

Вот такая игрушка. Конечно, можно лезть в дебри спортивной тематики, надавать кучу умных советов, обсудить различные тактики игры... Но я оставлю это Вам. Смотрите, пробуйте, совершенствуйтесь.

И самое последнее. Надеюсь, что в скором времени будут проводиться чемпионаты не только по Doom'оподобным игрушкам, но и по хоккейным (или любым другим спортивным) симуляторам.

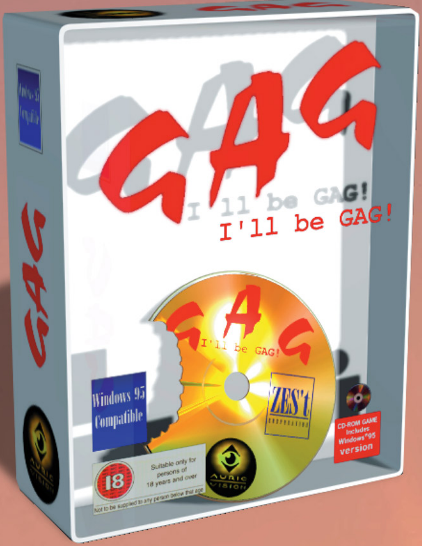


+ Мощный графический engine, реалистичный звук, продуманный AI

– Не все любят хоккей

= Лучший хоккейный симулятор на данный момент времени

5



Сергей ЛЯНГЕ

GAG

сделано в России



Тема:	**Пародия на Quest/Adventure**
Издатель:	**Auric Vision**
Разработчик:	**ZES't Corporation**
Требования к компьютеру:	**Pentium-75, 8 MB RAM, 4-х CD-ROM, SVGA, WIN '95**
Выход:	**конец февраля-начало марта 1997 года**



Секретный агент религиозной полиции, Гарри, вступает в опасную схватку с ортодоксальной сатанисткой Маркизой Марго и, так называемым, Черным Братством. *«Вообще-то, главный герой — полный идиот...»*, с совершенно бесстрастным лицом объяснил мне исполнитель главной роли, он же арт-продюсер, Александр КОПОВ — *«у него даже удостоверение есть»*...

GAG — игра несколько необычная, в ней многое непривычно и неожиданно. Начнем с того, что она выполнена в виде пародии на самые популярные игры типа Adventure (приключения). Так, приглядевшись к кораблику, плавающему ...в унитазе нашего героя, Вы, возможно, заметите некую схожесть с кораблем из Myst'a. Размерчик, конечно, не тот, но все же... До каждой вещи в комнате горе-агента можно дотронуться, и реакция вполне может быть, мягко говоря, не совсем адекватной. «Кликнув» на микроволновую печь, Вы сможете насладиться полетом жареной курицы, вылетевшей из этого полезного бытового прибора по каким-то своим делам со скоростью сверхзвукового истребителя; но через некоторое время Вы перестанете удивляться тому, что шланги питаются жареными мухами, а мусорные корзины — ботинками.



Игра пронизана тонким юмором и непривычной для этого типа игры склонностью в область эротики. Да-да-да, уважаемые поклонники раздела «Для взрослых», за который нас «покусывали» некоторые товарищи, это игра и для Вас. Мало того, что главный герой — «Девственный Эротоман» (все по той же справке), вся его жизнь посвящена необычному времяпрепровождению. Если хорошенько приглядеться к обстановке его комнаты, Вы сразу заметите, что самой распространенной «мебелью» являются фотографии, плакаты, постеры, скульптуры, посвященные одной единственной теме... А как Вам понравиться тот факт, что Гарри немало времени посвящает подглядыванию за переодевающимися девушками, как бы с целью получения материала для обмена со старым китайцем... Ну-ну...





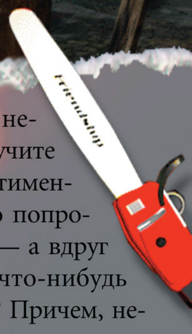














Наряду с самой сюжетной линией, в **GAG**'е есть несколько мини-игр: тетрис на тему Кама-сутры, увлекательный Обед с мухами, игра в Тарзана с веревкой из женского белья... Причем это не кажется пошлым и натянутым, как это могут себе представить серьезные и строгие люди. Нет, все достаточно непринужденно и весело (кстати, некоторые из мини-игр Вы можете списать с нашего WEB-сервера).



Как и положено в Adventure, главный герой постоянно будет находить множество самых необычных вещей, часть из которых ему никогда не понадобиться. Если Вы, используя дьявольскую пентаграмму, неожиданно получите что-то из ассортимента Sex-шопа, то попробуйте еще раз — а вдруг получиться что-нибудь «более» путное? Причем, некоторые предметы придется долго и мучительно (для объекта мучения) выколачивать, очень спокойно и достойно объясняя, чего же все-таки Вам надо.

Кроме неожиданного сюжета, **GAG** выделяется качественной, заранее прорисованной (прерэндеренной) 3D-графикой. При желании можно рассмотреть любой предмет — он будет тщательно прорисован до последней детали.

Несмотря на то, что игра занимает всего два CD, в ней содержится достаточное количество качественного живого видео, оригинальной музыки (включая аудио треки) и профессионального кинозвука. Хотя создатели игры особенно и не надеются на российский рынок, хочется отметить, что русские диалоги записываются отдельно и совершенно независимо от английских. Если Вам попадались вещи типа a'-la «раша», то, скорее всего, Вы согласитесь, что русский язык намного разнообразнее и цветистее, а цветистости в **GAG**'е предостаточно. Так что если, прогуливаясь вдоль побережья, Вы неожиданно увидите подводную лодку и человек с сильным немецким акцентом спросит Вас как проплыть на Гибралтар, не умничайте — лучше покажите ему рукой...





+ **Качественная графика и музыка. Первая игра такого плана, для которой написан специальный сценарий диалогов и реплик, учитывающий местный колорит**

– **Большое количество эротических сцен**

= **В целом, достойный продукт, возможно зачинатель нового направления игр-пародий — «GAG'подобных»**

5

Юрий ПОМОРЦЕВ

Fate



Тема:	**Action (трехмерная стрелялка от первого лица)**
Разработчик:	**Capstone**
Требования к компьютеру:	**Pentium 60, 8 MB RAM,2x CD-ROM**

Как говориться, от судьбы не убежишь.

Вероятно, именно этим принципом и руководствовались ребята из Capstone, задумывая игру, которую они назвали Fate. «Fate» с английского переводится как «судьба, рок»; и в свете этого, можно немного перефразировать мудрое высказывание, например, так: «от Fate не скроешься»...

Похоже, что Capstone решила взять



реванш за серию Witchaven'ов, которая была практически на гране провала. И, насколько можно судить, Fate разительно отличается от своих предшественников, причем в лучшую сторону. За счет чего она выделяется на фоне многих трехмерных игр-стрелялок жанра action и пойдет речь в этой статье.



Сюжет не блещет новизной и оригинальностью, да он, впрочем, и не особенно важен. Главное то, что в Fate главным героем является не закованный в латы средневековый рыцарь, а космический коммандос будущего. Казалось бы этот факт не является сверхординарным, но на самом деле он и оказался решающим при разработке данной игры. Судите сами: во-первых, наш герой стал более подвижным и прыгучим по сравнению с главным Witchaven'овским персонажем, что сразу же сделало Fate куда более динамичной и зрелищной. Во-вторых, наконец-то в арсенале появилось эффективное дальнобойное оружие. Опять же, ничего особенного, но для Capstone это неплохое продвижение вперед — предыдущие попытки использовать преимущественно оружие ближнего боя (клинки, мечи, «утреннюю звезду»), не особенно пришлись по вкусу геймерам. Как видите, Fate больше напоминает Quake, и Duke Nukem 3D, нежели серию Witchaven'ов. Реально, параллели можно провести и еще глубже.

В целом, Fate можно назвать классическим представителем action — т.к. разработчики, наконец-то, сумели понять, что гораздо лучше сделать еще один Duke Nukem 3D, Doom, Quake и так далее, т.е. пойти по изведанной стезе, нежели пытаться самостоятельно изобрести что-то новое.





Очевидно, что в жанре трехмерного action уже есть свои неписаные законы и сложившиеся традиции. Например, доподлинно известно, что action игрушка должна состоять из несколько эпизодов, каждый из которых, в свою очередь, разбит на множество уровней; уровень проходится «от и до», при этом уничтожается максимум врагов и



решаются некоторые загадки, которые, в 99 случаев из 100, связанны с решением проблемы по открыванию какой-либо двери, ведущей к долгожданному выходу. Неотъемлемым атрибутом является наличие секретных комнат, помимо прочего, в лабиринтах должно быть с избытком запасов вооружения и медикаментов. В общем, все это должно быть хорошо известны любому геймеру. Fate, как я уже говорил, не является исключением, и в этой игрушке присутствуют все атрибуты классики action.

Какой первый вопрос обычно задают про трехмерную стрелялку? Естественно про качество графики. Известно, что добиться полностью реалистичной картины трехмерного мира на экранах наших мониторов не удастся (по крайней мере, при нынешней производительности современных компьютеров, пускай даже и самых мощных), поэтому программисты идут на множество уловок, оптимизаций и сильных упрощений при реализации алгоритмов трассировки лучей, отсечения лучей и т.д. Не трудно понять, что за счет выигрыша в скорости падает качество изображения. Но ничего не поделаешь — настольные компьютеры мало пригодны для создания высококачественного трехмерного изображения «на лету», поэтому и приходится жертвовать качеством изображения во имя увеличения скорости работы программы. Кстати, часто бывает так, что оптимизация по скорости выполнения занимает чуть ли не половину времени, затраченного на разработку какой-либо игрушки. Но вернемся к графике Fate. Не буду вдаваться в технические детали по части того, какая технология используется в игрушке — полигонная, битмэпная или еще какая-нибудь, скажу только, что по качеству она занимает промежуточное положение между Duke Nukem 3D и Quake (хотя, это мое сугубо субъективное мнение). Очень здорово смотрятся текстуры помещений; добротно сделаны разнообразные осветительные приборы — от факелов до фотонно-лазерных источников света; отлично реализован real-time lighting. В общем, все окружающая обстановка сильно радует глаз, т.к. лабиринты Fate не такие мрачные, как в Doom или Quake, но свободного пространства, коего было хоть отбавляй в незабвенном Duke Nukem 3D, все-таки не хватает. Но это не самое страшно, разве что представляет некоторую опасность для тех, кто страдает клаустрофобией...

Заканчивая разговор о графике Fate, нельзя не упомянуть о тот, насколько качественно прорисованы противники. Помните Witchaven? Помните как потрясающе здорово смотрелись персонажи, медленно оседающие на колени, и пытающиеся дотянуться до Вас острием меча в предсмертной агонии? Такое не забывается! Примерно тоже самое (с поправкой на сюжет) Вас ждет и в Fate. Противники-киборги отлично маневрируют, бегают, приседают, ловко уворачиваются от атак... Это трудно описать словами, и даже картинки не помогут составить полную картину — это надо увидеть, что называется, в действии.

Но не только графика является единственным критерием оценки, есть и еще и множество других важных моментов. Например, список вооружения. Или ассортимент персонажей. Или багаж предметов. Или... Впрочем, поговорим обо всем по порядку.

Начнем с оружия — ведь именно от него зависит судьба главного героя (и, конечно, от Вашего умения обращаться с ним). Игру Вы начинаете с голыми руками (в самом прямом смысле) и, прежде чем обзаведетесь хотя бы каким-нибудь оружием, придется изрядно помахать руками. Кстати, можно орудовать как левой так и правой конечностью, причем, лучше всего это делать поочередно — тогда серия ударов будет наиболее эффективна. Но, если честно, руками наш герой машет как молния, и не в смысле того, что делает это так быстро, а потому что не попадает в одно и тоже место дважды; поэтому, при первой же возможности начинайте применять огнестрельное оружие. Все вооружение является









дальнобойным; часть из него может нанести тяжкие повреждения главному герою при неаккуратном использовании (например, рядом с противником или преградой). Кстати, важный принцип о том, что мощность оружия обратно пропорциональна его скорострельности, живет и здравствует.

Что касается противников, то тут разработчиков, на мой взгляд, бросало в крайности. Не верите? Судите сами: от карликов-мутантов до киборгов; от ловушек в стиле племени Майя до лазерных энергетических преград. Ничего к этому добавлять не буду — сами все увидите, сами все проверите.

А вот работа с предметами показалась мне довольно любопытной и свежей. Когда только-только появился Heretic, для нас было в диковинку появление багажа — привыкли после Doom, что все, по чему ногами пробежал, автоматически начинает действовать. Но это было давно. Сейчас мы уже привыкли к наличию inventory в трехмерных стрелялках; больше того, это стало стандартом де-факто. Но прошло не так уж много времени, разработчики Fate сделали следующий шаг, который, возможно, даже станет революционным — inventory игры стал полноценным, как, например, в классических quest'ах. Т.е. в нем можно манипулировать, совмещать артефакты, короче говоря, производить стандартную для quest работу с предметами.

Ну, а теперь поговорим о различных мелочах, которые являются достаточно важными и любопытными. Мне лично, очень импонировала идея создателей сделать возможность уворачивания от снарядов противника. Скорость пуль (ракет, сгустков энергии и прочего) в основном такова, что при желании от них можно увернуться. Удобнее всего приседать и перепрыгивать их. Но не думайте, что снаряды летают со скоростью стрел в Witchaven (которые двигались едва живее сонных мух) — на этот раз разработчики более тщательно продумали отношение скорости персонажей к скорости снарядов.

Любопытным мне показалось один момент, связанный с управлением в игрушке. В целом, все стандартно и мало отличается от, например, Duke Nukem 3D. Но, интересен тот факт, что при нажатом Shift (режим бега) наш герой становится раза в два прыгучее, причем без всякого разбега!

Не очень удручающе выглядят аппаратные требования. Для игре в режиме низкого разрешения (VGA 320x200) вполне сгодится 486DX2-66, но для более качественного изображения (например, SVGA 640x480) потребуется кто-нибудь из семейства Pentium, но не самые старшие. Минимум оперативной памяти — 8 мегабайт, работает Fate под управлением DOS.







Вот и вся наиболее значимая информация. Ну, а в остальном Fate остался очередным клоном Duke Nukem 3D и Quake. Но, вместе с тем, не станет ни одним из них. Хорошо конечно, когда есть широкий список различных action-игрушек, но пока, к сожалению, его размеры определяются исключительно количеством, а не качеством игр. Из всего этого многообразия интерес представляет лишь считанное число экземпляров. Будем надеяться, что Fate станет одним из них.

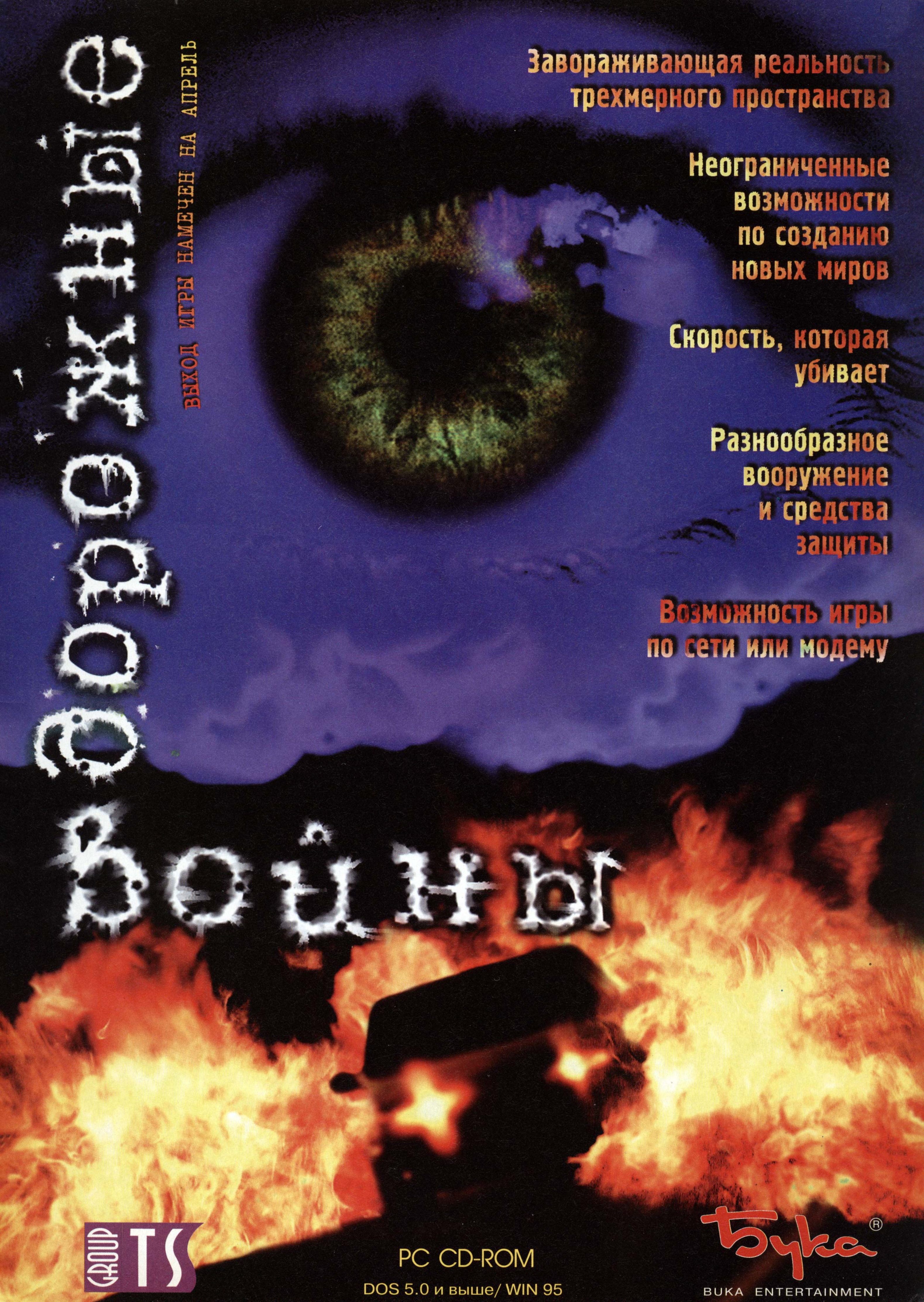


+ Хорошая графика и звук, не завышенные аппаратные требования

– Практически полное отсутствие индивидуальности,

= Нечто среднее между Duke Nukem 3D и Quake

4+


Дорожные
войны
ВЫХОД ИГРЫ НАМЕЧЕН НА АПРЕЛЬ
Завораживающая реальность трехмерного пространства
Неограниченные возможности по созданию новых миров
Скорость, которая убивает
Разнообразное вооружение и средства защиты
Возможность игры по сети или модему
GROUP TS
PC CD-ROM
DOS 5.0 и выше/ WIN 95
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

Сергей ЛЯНГЕ

Pike



Тема:	2D стрелялка/Военный симулятор
Издатель:	ДОКА
Разработчик:	Snowball Interactive
Требования к компьютеру:	486/100, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA, DOS, WIN '95
Цена:	$35

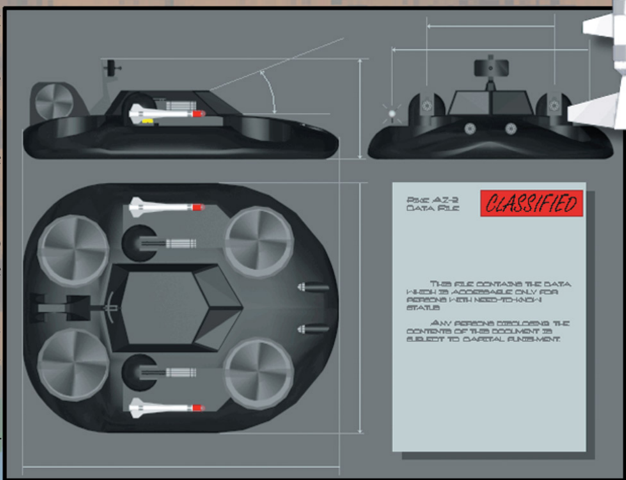
В оистину 1997 год станет годом расцвета игрового рынка в России. Готовится столько интересных проектов, а критики от радости «потирают ручки», мысленно проигрывая свои убийственные резюме. Не стоит, господа, не стоит. Уже за «кормой» те времена, когда мы могли похвалиться лишь «Тетрисом» или каким-нибудь «Морским боем», написанным «на коленках».

Вышло такое большое количество игр, причем достаточно их издано и за рубежом. Не все, конечно, гладко, но это же первые шаги. Вспомните хотя бы «Бермудский Синдром», «Морские Легенды», «Русскую Рулетку2, «Смуту», «Total Control» ..., «море» обучающих программ и энциклопедий. Или же Su-27 — один из китов всех хит-парадов мира. Но и это еще не все! (простите за набившее оскомину выражение ;-]) В 1997 году Вы сможете увидеть много новых замечательных игр российских производителей.

Одно из условий — добротность исполнения — еще, к сожалению, не всеми соблюдается. Иногда из-за самоуверенности «команд», иногда из-за неопытности, иногда из-за несобранности... Но есть надежда, что очень скоро мы будем только гордиться «нашими» играми...**Pike** или «Пайк» — первый проект Snowball Interactive.



Третье тысячелетие. Homo Sapiens'ы расселились по Галактике на сотни и сотни световых лет. Каждая система или группа планет сами выбирали себе тип правления и все ему соответствующее. И все жили долго и счастливо (прямо, как в сказке). Но само-собой, нашлись-таки отщепенцы — Квейкеры, которым это совсем не понравилось. Квейкеры подготовили огромный флот и решили показать остальным, «кто здесь главный». Но объединенные силы пограничных с сектором квейкеров миров оказались в большинстве и агрессорам пришлось ретироваться. Квейкерам принадлежала система водных миров. Только фактор внезапности мог гарантировать успех в операциях против них на их родных планетах. В результате совместных усилий конструкторов, ученых и военных Лиге пограничных миров удалось создать специальный тип амфибии, которая по тактико-техническим характеристикам идеально подходила для борьбы за водное пространство квейкеров. Именно эта амфибия («Пайк») и должна сыграть, благодаря Вам, решающую роль в битвах за миры отщепенцев...



Что сразу бросается в глаза? Добротность исполнения. Достойная ко-











робка, подробное описание, приятные заставки, качественное музыкальное сопровождение (включая 15 аудио треков).

Не знаю, кому как, а мне не нравятся высказывания типа: «Ой, это не очень, совсем не похоже на DOOM», «А здесь «Цивилизация» и рядом не лежала»... Неужели в другие игры совершенно невозможно играть? Мне очень нравятся DOOM'оподобные вещи, но так же как и Z, Enemy Nation, Wing Commander, WarCraft, Shattered Steel и мало ли еще что? И, вообще, выражения типа: «Я не люблю Command & Conquer, потому что он хуже Heretic'а» — попросту неэтичны. Никак нельзя сравнивать игры совершенно разных направлений…

Pike — двухмерная стрелялка, достаточно качественно прорисованная, со своими хитростями и изюминками. Оформление базы и вертолетной площадки напоминает оформление Wing Commander (III и IV). Все тщательно отработано, можно просмотреть справочную информацию по оснащению Вашего «Пайка», изучить типы техники и живой силы противника, проанализировать записанные миссии (свое или чужое прохождение), пользуясь специальной библиотекой.

Понятие цели миссии облегчается благодаря подробному трехмерному брифингу с сопровождением на русском языке. Игра состоит из двух кампаний, которые, в свою очередь, состоят из дней. Дни делятся на миссии. Как правило, один день содержит четыре обычных и одну секретную миссии. Чтобы перейти в следующий день, достаточно выполнить большинство миссий, но не обязательно все. Всего 9 зон боевых действий. 50 миссий для «Пайка» и «Хайнда».

В Вашем распоряжении, в зависимости от миссии, «Пайк» (амфибия) или «Хайнд» (Ми-24), причем вертолет более энертен. Миссии разнообразны: уничтожение заданной цели, защита или уничтожение базы, патрулирование территории, эвакуация агентов...

Игра достойно озвучена. Для озвучения были привлечены профессионалы «говорильного» жанра, которые, по-моему мнению, справились со своей задачей отлично.

В **Pike** использован разработанный Snowball инструментарий *Rotated Space 2D*. Вы наблюдаете свой боевой аппарат сверху, причем он находится всегда на одном месте, то есть все остальное «крутится» вокруг Вашего «Пайка». Несколько необычно, но очень скоро привыкаешь и даже кажется, что для такой игры — это самый лучший вариант. На первый взгляд игрушка кажется очень простой, но это обманчивое впечатление. У каждой миссии есть своя тактика и приемы ее проведения. Если, конечно, играть на самом легком уровне, то иногда достаточно просто «стравить» противника друг с другом, а остальное — дело техники. Но кто будет играть на «новичке»? Только человек с хорошей реакцией и крепкими нервами может решиться на самый сложный уровень... Вот тут-то Вам и пригодится «Библиотека».

В **Pike** можно играть как и «по чуть-чуть», так и серьезно, проведя за ней несколько часов кряду. Если у Вас есть локальная сеть, то лучше играть против своих товарищей, AI которых непредсказуем и, скорее всего, не уступает AI компьютера.

Лично мне игра понравилась — благодаря **Pike** легко немного разрядиться после тяжелого рабочего дня. А считать ее удачной или невзрачной, это уже решать Вам.

В планах разработчиков выпустить продолжение «Операции Громовержец» (Pike: Операция «Гьеди Прайм») в конце весны 1997 года. Само собой, с новыми противниками, картами, с большим количеством анимации и улучшенным «движком». А там и Pike II не за горами...





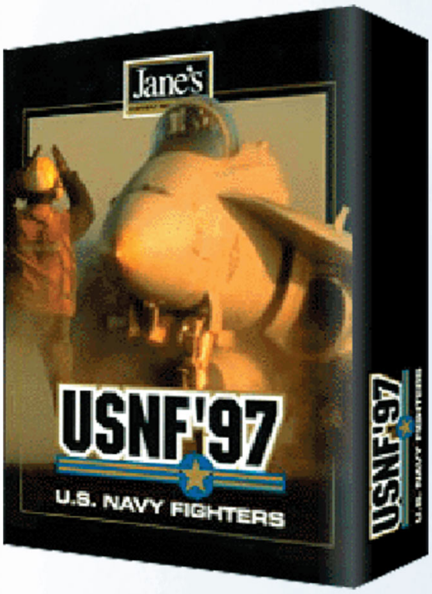
+ Хороший звук, разнообрзные миссии

– Территория внешне однотипная

= Достойная аркада с элементами стратегии, лучшая в своем роде

4+

Update ищите на **www.gameland.ru**



USNF'97
U.S. NAVY FIGHTERS

Дмитрий ПОДБЕЛЬЦЕВ

Тема:	**Авиасимулятор**
Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**Jane's**
Требования к компьютеру:	**P90, 16 MB RAM, 4-x CD-ROM, SVGA, Windows 95**
Цена:	**$70**


NATO Fighter


U.S. Navy Fighter '97

Как известно, бомбы имеют тенденцию падать, ракеты — быть крылатыми, а уважающая компания по выпуску игрового программного обеспечения — хотя бы раз в своей производственной жизни, произвести запуск эпохального авиасимулятора. Общей тенденции не избежала даже (как всегда) Microsoft со своим нетленным Flight Unlimited.

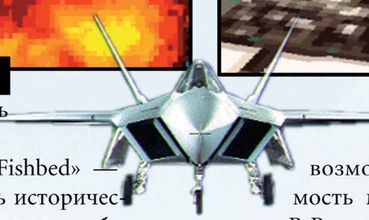
Jane`s представлять не нужно. Jane`s знают все. Для Jane`s авиасимуляторы — дело жизни, что дает о себе знать последнее время. Вспомним Longbow.

Так вот, и в результате происходит, что? Правильный ответ: в результате Jane`s разразилась двумя произведениями, именуемыми **US Navy Fighter`97** и **NATO Fighter**.

Как нетрудно догадаться, **US Navy Fighter`97** — это римейк выпуска 97 года ранее прошумевшей игрушки. Место действия на этот раз — Вьетнам, времен одноименной войны. Что это может означать для играющего сообщества?

Диктую, господа:

В Ваши давно не тренированные руки вверяются четыре самолета, по два со стороны каждого оппонента. F-4J Phantom, F-8E Crusader — для тех, кто хочет взять реванш, или совершить вендетту, на выбор. MiG-17 «Fresco» и MiG-21 «Fishbed» — для желающих закрепить исторический успех и даже прибавить от себя империалистам. Миссии взяты из жизни и основаны на операциях, в действительности проведенных участниками конфликта. Вам предоставляется возможность 110 раз подниматься в воздух, выполняя задания, каждый раз рискуя оказаться у разбитого корыта. В смысле самолета.



Что касается **NATO Fighter**`а, он также не является оригинальной игрушкой, а являет собой add-on data disk для Advanced Tactical Fighter. Add-on заключается в 40 миссиях на территории Прибалтики, в воздушном пространстве которой и разыграется трагедия ближайшего будущего. Несгоревшие остатки боевых машин будут сыпаться на улицы и крыши домов Юрмалы, Риги и Таллинна. Вашему вниманию предлагается дополнительно новых самолетов числом 4 (магическое число для Jane`s) и возможность отстоять независимость маленьких, но гордых народов. В Ваших ангарах прибавятся — F-16 Fighting Falcon, Saab Gripen, EuroFighter 2000 и Su-35.



NATO Fighter


U.S. Navy Fighter '97

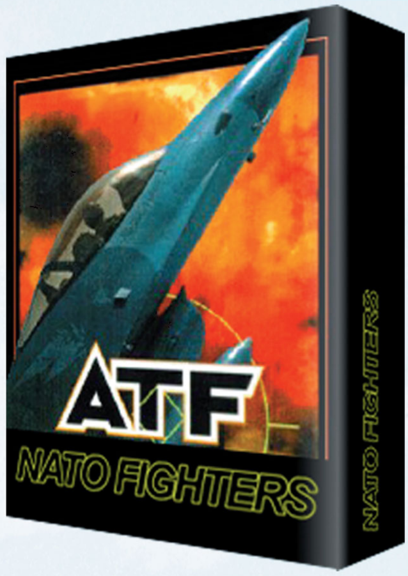
+ **Богатство и разнообразие игровых миссий**

− **Непомерные системные требования**

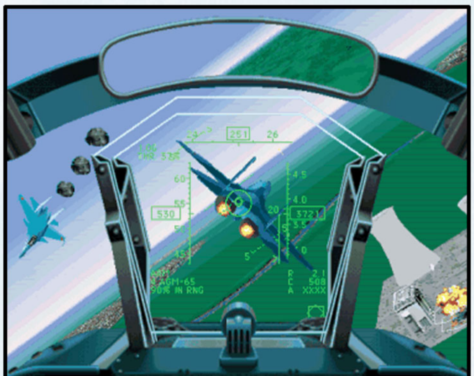
= **Добротный симулятор, с превосходной графикой**

5-

NATO FIGHTERS



Тема: Авиасимулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Jane`s
Требования к компьютеру: 486/66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM
Цена: $35


U.S. Navy Fighter '97


NATO Fighter

Обе игрушки сделаны в традиционно крепком для Jane`s стиле. Каждая сопровождена объемистой энциклопедией, язык не поворачивается назвать это справочником, с обилием технических деталей, фотографий и видеоматериалов. Настоящая находка для шпиона.

Осталось упомянуть о технических требованиях, предъявляемых вышеупомянутыми продуктами к Вашему игровому железу. И здесь есть, о чем и что сравнить.

Начать с того, что US Navy Fighter`97 признает исключительно Windows`95, так что кто-то наверняка расстроится. NATO Fighter демократичней — ему достаточно MS-DOS начиная с пятой версии. Если же говорить о мощности центрального процессора...

NATO Fighter вполне удовлетворится 486-66(!!), если Вы не брезгуете разрешением 320x240. Хотите как белый человек при разрешении 640x480 — что ж, Pentium-60 окажется вполне подходящим.

US Navy Fighter`97 не будет с Вами разговаривать меньше, чем за Pentium-90, рекомендуется, тем не менее, скопить денег на Pentium-120, иначе можно заработать нервное расстройство, наблюдая, во что превращается игровой процесс.

Ничего ободряющего нет и в остальных требованиях:

NATO Fighter — не будет особо тормозить и на 2-х скоростном CD-ROM`е при 8 MB памяти. А теперь держитесь: для US Navy Fighter`97 следует разжиться 6-ти скоростным приводом для компакт-дисков и 16 MB RAM. Помимо этого видеопамять меньше 2 MB также покажется Вам неприлично малой. Дополнительно накладывается условие о «DirectX Compatible» sound & video card.

Именно на примере этой пары игр, по моему мнению, мы можем отчетливо наблюдать скачок в развитии игровых традиций. NATO Fighter — это представитель старых, добрых времен, когда разработчики ориентировались на минимальную широко распространенную конфигурацию железа, дабы сделать игру максимально доступной для широкого круга общественности. Новая волна игр (в частности, US Navy Fighter`97) устанавливает стандарты на игровое железо де-юре, заставляя пользователей спешить с upgrate`ом своих игровых машин, подтягиваясь к технологическому уровню разработчиков. Предложение стало формировать спрос. Бывает и так. 1997 год в этом смысле будет весьма примечателен. Счастливого полета — Поехали!


U.S. Navy Fighter '97


NATO Fighter



\+ Хорошо проработанные задания

− Не более чем add-on data

= Достойное дополнение к Advance Tactical Fighter

4+

HEXEN II

Тема: **3D бродилка**
Издатель: **Raven Software**
Выход: **Апрель 1997 года**

С появлением такого концептуального творения, как QUAKE от ID SOFTWARE, технология создания трехмерных бродилок фактически обрела два направления. Первое: при страдающей местами графике игра обладает огромным потенциалом, главный герой способен не только уничтожать непосредственных врагов, но и влиять на свойства и расположение окружающих его предметов. Второе: разработчики делают акцент на превосходную полигонную графику, но при этом действие в игре происходит как в музее – экспонаты руками не трогать! Но не стоит упрекать ни первых, ни вторых – каждая фирма-разработчик старается всеми доступными способами выжать из скромных аппаратных ресурсов домашнего компьютера максимум возможного. Огорчает другое – как ни старайся, но фантазия не безгранична, и с каждым разом все труднее и труднее уходить от плагиата. Это заставляет разработчиков стремиться совмещать полигонную графику и игровой потенциал. Плоды таких трудов, вероятнее всего, взойдут уже в грядущем году. Компания RAVEN SOFTWARE обещает вынести на суд всего играющего человечества последний из HERETIC-клона проект под рабочим названием HEXEN2:KISS THE BLUE KEY GOODBYE!. Создатели серьезно намерены затмить своим детищем все существующие и ожидаемые игры. **HEXEN2** создается по так называемой QUAKE-технологии, дабы погрузить играющего в реалистичную среду страха и тьмы, при этом сюжет будет построен в лучших традициях **HEXEN.** Повторяться разработчики не собираются и подчеркивают, что новинка превзойдет QUAKE по всем параметрам. Реализма прибавят яркие вспышки молний, вырывающиеся из глубин мрачных свинцовых туч, дождь, тяжелыми каплями пронзающий воздух, внезапно вспыхивающий в ночи факел и игра света и тени. Играющему предоставляется на выбор один из четырех персонажей, каждый из которых обладает присущими только ему возможностями и собственным набором вооружения. Арсенал каждого героя состоит из пяти видов оружия, четыре из которых способны изменять свою убойную силу при помощи усилителя мощности. Таким образом, создатели обещают ни много ни мало 36 видов и модификаций средств уничтожения противника. Полноценный 3D-мир будет включать 30 уровней. Главный герой может свободно перемещаться во всех направлениях, может ходить, бегать, прыгать, ползать, плавать и летать.







Проанализировав все вышеизложенное, стоит задуматься об аппаратных требованиях к компьютеру, о которых Raven Software пока умалчивает, но заявляет, что в процессе разработки игры был продуман особый технический подход, и получившийся программный продукт не столь требователен к Вашему ПК. Завершить работы по созданию планируется в марте, а выход в свет намечен на апрель 1997 года.



HUNTER HUNTED

Тема: **Платформенная бродилка**
Издатель: **Sierra**
Выход: **Декабрь 1996 года**

Аркадная игра **Hunter/Hunted,** попав на жесткие диски Ваших компьютеров, отобьет у Вас желание возвращаться к Duke Nukem или Quake по крайней мере на несколько недель. Как и там, в **Hunter/Hunted** Вам предстоит бороться за свою жизнь. Ваши противники — достаточно сильные, но глупые. Их можно уничтожить или просто обмануть, быстро преодолев пределы досягаемости их орудий.



Единственная разница между Quake и **Hunter/Hunted** — это способ исполнения игры. В Quake использован так называемый «вид своими глазами», а в **Hunter/Hunted** – классический аркадный «вид со стороны». В общем, вспомните Abuse, и Вам сразу станет понятно, о чем идет речь. В игре неплохо сделаны переходы между коридорами – человечек может войти в открытую дверь (для закрытых, естественно, надо найти ключ), при этом экран плавно сдвигается и становятся видны смертоносные обитатели нового коридора.



Предыстория игры очень печальна. Инопланетные агрессоры захватили Землю и уничтожили большую часть ее населения, оставив лишь самых достойных для собственного развлечения. С планеты Калрат (Kullrathe), также порабощенной агрессорами, смертоносные существа доставляются на Землю и размещаются в каком-то огромном здании. А после туда запускается и человек-охотник. Вам придется играть его роль. Охотитесь Вы, но охотятся и за Вами, поэтому уничтожайте все, что шевелится, пользуясь пистолетом, гранатами, ножами, а также кулаками, ногами и зубами. Помните, как в фильме: «В живых может остаться лишь один из них и имя ему...»



DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

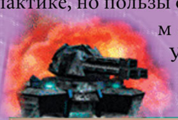
Тема: **Военная стратегия**
Издатель: **Activision**
Выход: **Начало 1997 года**

В компьютерных играх будущее человечества почему-то связано с войной или какой-нибудь ужасной катастрофой. Вспоминается по меньшей мере десяток программ, в которых необходимо спасать города, планеты и даже целые галактики. Эти традиции продолжает новая игра, называемая **Dark Reign.** Двадцать седьмой век. Все планеты находятся под властью единой Империи, которая, впрочем, не брезгует красть ценные ресурсы. Как всегда в подобных случаях, находятся недовольные, которые, объединившись в так называемую «Независимую гвардию», сражаются за то, чтобы спасти мир от посягательств Империи.



Война свирепствует уже по всей галактике, но пользы от нее мало. Ученые, стоящие на государственной службе (то есть за Империю), создали мощное оружие, способное в миг уничтожить множество планет и солнечных систем. Более того, они собираются применить его на практике, чтобы усмирить бунтовщиков. И лишь один человек знает, как спасти людей от неминуемой гибели. Но он потерпел кораблекрушение где-то в глубоком космосе. Ваша задача, прорвавшись через войска Империи и гвардейцев-бунтовщиков, отыскать и спасти этого ученого.





Dark Reign объединяет в себе два жанра: стратегию и игру действия. Ее создатели обещают великолепную трехмерную графику, максимально приближенную к реальности. В зависимости от ландшафта военная единица может двигаться быстрее или медленнее, а выстрелы и взрывы оставляют заметные глазу воронки. Упомянем также и о нелинейном сюжете игры, зависящем от Ваших поступков в прошлом. Ну и, конечно, в **Dark Reign** встроен редактор лабиринтов. Используйте его, когда встроенные уровни и миссии Вам наскучат. Но наскучат ли?







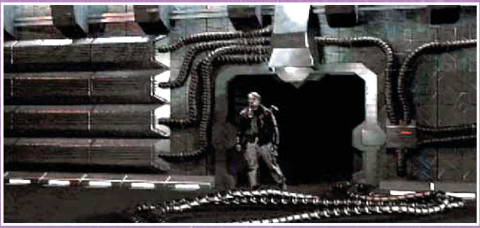




HARDLINE

Тема: **Аркада+Приключения**
Издатель: **Virgin**
Выход: **Начало 1997 года**

Не оставляя места для закона и порядка, свирепствуют гангстерские войны. Америка превратилась в криминальную державу, с экономикой, основанной на наркотиках, торговле оружием, проституцией и вымогательстве.



И, как водится, среди творящегося безобразия появилась некая потусторонняя сила, которая решила вмешаться и навести порядок, но — свой собственный, и по своим собственным меркам. Исходила эта самая сила от пришельцев, невесть откуда появившихся на Земле — что, впрочем, большого значения не имеет.

Обладая возможностями психического влияния и воздействуя на разум слабых духом людей, пришельцы брали над ними контроль, превращая в послушных марионеток, служащих обиталищами для своих покорителей. Глобальная цель, преследуемая инопланетянами — покорение и уничтожение человечества.

Вы — наемник, и у Вас есть немало близких и любимых людей, которых бы не хотелось терять. Вас преследуют приходящие во сне видения некой зловещей, проникающей в умы силы — видения, истолковать которые оказывается не под силу. На определенном этапе Вы начинаете верить своим видениям — и это тот момент, когда Вы начинаете действовать.



Hardline — потрясающий видеоквест, создаваемый разработчиками из Cryo, известными по таким шедеврам, как Aliens, Lost Eden, Mega Race I/II. Hardline — фантастические спецэффекты, которые бы сделали честь любому голливудскому кинофильму, а также значительный уровень жестокости, по причине чего официально игра не разрешена детям до 14 лет.

В **Hardline** игроку придется не только и не столько блуждать по неким урбанизированным пространствам, сколько драться не на жизнь, а на смерть с одержимыми силами Сект противниками (более 20 различных типов противников и 12 типов оружия). В игре много свойственных квестам сложностей, однако, подобно Lost Eden, у Вас будут друзья-соратники, советующие, как поступать дальше в каждой ситуации. Впрочем, не всякому совету стоит следовать буквально...

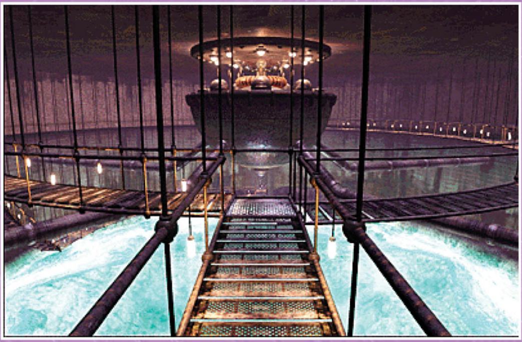




RIVEN™ SEQUEL TO MYST®

Тема:	**Квест**
Издатель:	**Broderbunt**
Другие платформы:	**Sony PlayStation, Mac**
Выход:	**Весна 1997 года**

Интеллектуальные игры можно по праву считать старожилами на игровом рынке. Под «интеллектуальными»я подразумеваю все то, что объединяет в себе жанр Adventure. Если Вы никогда подолгу не засиживались над разгадыванием нетривиальных загадок, то считайте, что Вы и не жили. Но, запутавшись в собственных мыслях и зайдя в полный тупик жить Вы и не захотите. Вспомним увлекательнейшую игру прошедших лет M.Y.S.T.. Накануне ее появления не было громкой рекламы. Игра вышла в сентябре 1993 года, ее





разработчик — небольшая в то время компания, производящая программное обеспечение CYAN (шт. Вашингтон), принадлежащая двум братьям Robyn и Rand Miller. До того времени эта компания была известна лишь благодаря выпуску нескольких детских игр. M.Y.S.T. обошелся братьям Miller в 650000$, но затраты с лихвой окупили себя. По всему миру продано более 3 миллионов копий игры, а доходы составили 125 миллионов долларов, вложенных в дальнейшем в развитие компании. Несколько лет CYAN пожинала плоды своего успеха и одновременно вынашивала планы по выпуску в свет продолжения своего хита. В настоящее время полным ходом идут работы по созданию второй и, видимо, завершающей (по утверждению разработчиков), части M.Y.S.T.a. Ранее было заявлено, что продолжение порадует нас уже к рождеству 1996 года, но в силу грандиозности планов фирмы сроки выхода откладываютя предположительно до весны 1997 года. Если первая часть умещалась на одном компакт-диске, то финал ожидается более объемным и займет два или более дисков. Игра объявлена разработчиком под названием **RIVEN**, но это не значит, что она будет лишь отдаленно напоминать свою предшественницу. **RIVEN** будет начинаться непосредственно там, где закончилась M.Y.S.T., все остальные пейзажи, предметы и загадки должны принципиально отличаться от уже известных. А головоломки обещают быть еще более сложными и нетривиальными, при этом выглядеть они будут несколько в иной форме, чем ранее. Новинка порадует своим обликом. Графика обещает быть более продвинутой. Создатели стремятся создать менее статичную графику путем применения полноэкранной анимации. Всего в игре будет пять островов и более пяти тысяч точек обзора каждого из них. Разработка требует немалых затрат — изначально бюджет составлял от полутора до двух миллионов долларов, но к настоящему моменту сумма почти удвоилась. CYAN не жалеет средств для достижения поставленных целей. Компания закупила Silicon Graphics Workstations и программное обеспечение от Softimage, что говорит само за себя. Над созданием игры трудятся 23 человека шесть дней в неделю по 10-12 часов в сутки. Компания пытается переманить к себе лучших художников и программистов из других фирм, даже из студии Уолта Диснея.



Изначально M.Y.S.T. и **RIVEN** разрабатывались для платформы PC. Но помимо рынка IBM совместимых компьтеров и программного обеспечения к ним существует мощный, набирающий обороты рынок игровых приставок и видеоигр, а также столь популярная во всем мире платформа MAC. Создатели данного программного продукта не обделят своим вниманием пользователей всех этих систем. Одновременно с выходом в свет **RIVEN** для PC на рынке появятся версии игры для MAC, SONY PlayStation и SEGA Saturn.





Steel Legions



Симуляторы боевых роботов становятся все более и более популярными, сей факт лишний раз подтверждает подготовка к выходу новой игрушки **Steel Legions.** Как всегда, Вам будет предложено вступить в борьбу со стальными легионами противника.

Преамбула вкратце такова. На Земле исчерпаны почти все природные ресурсы. Гигантские корпорации занимаются поиском альтернативных источников энергии, что им и удается. Но на лакомый кусок претендует больше одного, а это значит, что начнется война. Война, в которой участвуют только стальные чудовища, изрыгающие из своих недр смертоносные ракеты, сжигающие целые поселения мощнейшими лазерными установками...



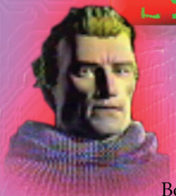
Игра будет во многом напоминать серию Mechwarrior, но, помимо этого, разработчики наделят ее и множеством оригинальных идей. Например, много внимания будет уделено стратегии (в частности, совершенствованию робота), возможности создания новых территорий, общей площадью до 2500(!) квадратных километров.

Обещается также потрясающий компьютерный интеллект, а кому все равно будет скучно сражаться с «железкой», рекомендуем попробовать сетевой вариант игры. Кстати, LAN будет поддерживать до 100 игроков!

Тема:	**Симулятор боевых роботов**
Издатель:	**Edison Interactive**
Выход:	**Начало 1997 года**



Ultima IX



Ролевая серия Ultima появилась в самом начале восьмидесятых годов и является одной из наиболее значимых в жанре RPG. Волшебный мир Британнии вот уже на протяжении более чем пятнадцати лет приковывает внимание поклонников подобных игр со всего мира. Герой серии — Аватар — мало известный широкой публике, признанно считается одним из самых популярных героев ролевых игр всех времен и народов...

В **Ultima IX** бесконечные приключения Аватара продолжаются. Не являясь стопроцентным любителем мира Британнии, я не стану вдаваться в подробности сюжета. Собственно, о нем не так уж много и известно: Origin держат все подробности в секрете. Точно известно только то, что **Ultima IX** завершит трилогию Guardian Saga, начавшуюся в **Ultima VII.** Как Вы знаете, это уже третья по счету сага, и две предыдущие также были трилогиями; Origin утверждают, что **Ultima IX** станет завершающей игрой в серии Ultima, но я бы не рискнул принимать это стопроцентно на веру: слишком долго просуществовала Ultima, чтобы вот так просто закончиться!





Основным достоинством новой Ultima будет трехмерная графика, позволяющая просматривать местность, где происходит действие, с разных позиций камеры. И, по сути дела, шестнадцатибитное изображение — единственное глобальное отличие **Ultima IX** от предыдущих игр серии. Можно еще отметить то, что трехмерные воплощения обитающих в мире Британнии фантастических созданий будут, по заверениям разработчиков, максимально приближены к тому, как они задумывались авторами среды Ultima...



Тема:	**RPG**
Издатель:	**Origin**
Выход:	**Начало 1997 года**



А что касается того, что это — заключительная игра серии, то приведем напоследок слова Ричарда Гарриота, родоначальника и главного идеолога Ultima: «**Ultima X** будет». Почему бы не поверить ему на слово?..



СКОРО

CARMAGEDDON

Тема: Гонки
Издатель: SCI
Выход: Весна 1997 года

В начале 1997 года в продажу поступит игра, носящая имя **Carmageddon.** Не зная наверняка суть игры, можно было предположить, что под столь загадочным названием может скрываться нечто вроде RPG. Но первое впечатление обманчиво. Данная игра принадлежит к достаточно популярному жанру. Смысл заключается в постоянной езде на автомобиле и уничтожении при этом всего, что попадается на пути. А на пути может попасться огромная куча интересных вещей, которые так и напрашиваются, чтобы их взорвали. Вообще в игре будет активно поощряться способность разрушать. Соревноваться в этом умении придется с двадцатью пятью противниками, активно отравляющих жизнь и всячески пытающихся помешать свободному продвижению к финишу. Способ избавиться от них существует только один. Не стоит расстраиваться, сбив случайного пешехода - как ни странно, но за такой поступок также следует денежное вознаграждение.







Вы получите возможность постоянно модернизировать и совершенствовать автомобиль, наращивать убойную силу вооружения и тем самым становиться все более неуязвимым. Причем, чем больше ущерба будет причинено всему окружающему, тем большим количеством денег Вы будете располагать. Кроме того, разработчики обещают предоставить удобное управление автомобилем и реальное его поведение на дороге. К услугам играющего будет предоставлено 5 различных трасс, и отличаться они будут не только количеством поворотов, но и пейзажем. Игра будет также поддерживать игру по сети и через модем.



СКОРО

CyberGladiators



Тема: Драки
Издатель: Sierra
Выход: Начало 1997 года

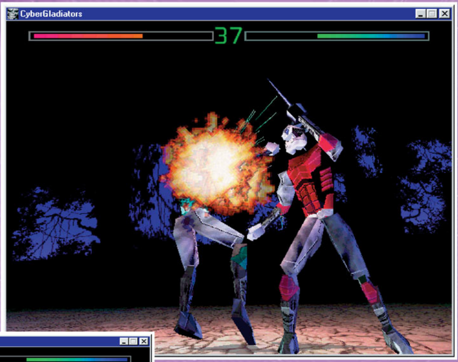
Трехмерными драками уже никого не удивишь, даже если вместо привычных живых существ в поединке участвуют роботы.

Но не торопитесь с выводами о **Cyber Gladiators.** С первых же секунд Вы убедитесь, что эта игрушка разительно отличается от многих подобных. Во-первых, графика в **Cyber Gladiators** выполнена на самом высоком уровне и по качеству может тягаться с графикой мощных приставочных файтингов. Во-вторых, недосягаемых доселе высот достигла анимация персонажей — любые телодвижения роботов, будь то удар, кувырок, бросок вперед и т.д., выполнены крайне реалистично.

В демо-версии пока доступны только два типа боевых роботов, но этого вполне достаточно, чтобы получить общее представление об игре. Приятно то, что уже в демке есть возможность набить физиономию не только компьютерному игроку, но и роботу, которым управляет товарищ.

Звуковое сопровождение игры должно ласкать слух любителя файтингов, а различные спецэффекты могут заставить вздрогнуть даже бывалых геймеров.

Учтите, что все вышесказанное относилось к демо версии, а теперь попробуйте представить себе, что же будет в окончательном варианте игры! К сожалению, не обошлось и без небольших недочетов — на наш взгляд, управление немного «запаздывает», но надеемся, что в финальном варианте **Cyber Gladiators** этот недостаток будет исправлен.











СКОРО

Hopkins FBI

Тема:	**Квест**
Издатель:	**SCI**
Выход:	**Весна 1997 года**

Полку мультипликационных квестов прибывает. В стадии разработки находится очередная представительница



приключенческого жанра. При ее создании используется вручную нарисованная мультипликация. Предыстория такова: некоторое количество лет назад некая террористическая группировка, во главе которой стоял коварный террорист Берни Берксон, захватила несколько ядерных ракет. Пообещав стереть с лица земли один из американских городов в случае, если правительство откажется выполнить их требования. Руководство страны восприняло угрозы терористов как блеф и не спешило вести переговоры. Тогда две ракеты были пущены на Калифорнию, что повлекло за собой массовые жертвы среди мирного населения. ФБР приступило к активным поискам виновных, и спустя лишь два года специальному агенту Хопкинсу удалось арестовать злодея. Берни был приговорен к





смертной казни, но ему удалось вырваться из рук правоохранительных органов, при этом затаив злобу на агента Хопкинса. Месть не заставила себя долго ждать. В один прекрасный день Берни Берксон захватывает в заложники специального агента Саманту Коллинз — подругу Хопкинса. Вот тут игра и начинается. Вы и есть специальный агент Хопкинс. Вооружившись терпением и настойчивостью, пускаетесь на поиски возлюбленной.

О подробностях сценария игры разработчики умалчивают, но обещают захватывающую историю и в дополнение к этому удобный пользовательский интерфейс.



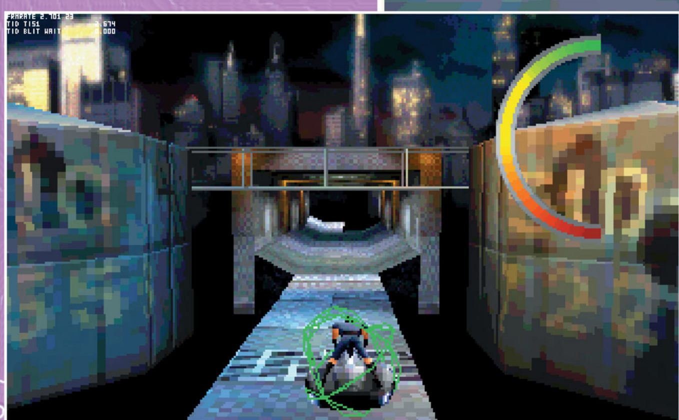
Scorcher

Тема:	**Гонки**
Издатель:	**GT Interactive**
Выход:	**Начало 1997 года**

Scorcher относится к тому типу игрушек, которые обязательно должны быть на домашнем компьютере. Почему? А очень просто — согласитесь, часто бывает ситуация, когда к Вам заваливается толпа гостей и требует: «Дай во что-нибудь поиграть!». А Вам остается радостно заверить, мол, есть отличная игрушка, Civilization называется. После получасовых объяснений основных правил, гости разводят руками и медленно расходятся от компьютера.

Вот тут-то и появляется Scorcher, который готовит к выходу GT Interactive. Эффектная, динамичная и очень красивая гонка, которая крайне пригодится в таких ситуациях. Отличительными чертами этой игрушки является простое и удобное управление, великолепная графика (которая неплохо смотрится даже на разрешении 320x200), оригинальные машинки, напоминающие сверхзвуковые кресла с защитным полем (!). Трасса немного смахивает на megarace'овскую, но, на мой взгляд, превосходит ее по качеству изображения. Нельзя не сказать про звук; как и вся игрушка, он носит немного футуристический окрас и производит очень приятное впечатление. В общем, как только появится полная версия Scorcher, обязательно купите ее для домашней коллекции.

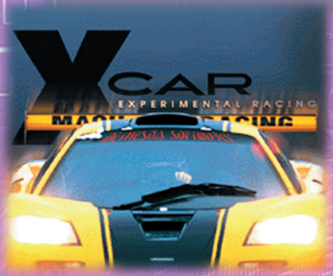






СКОРО

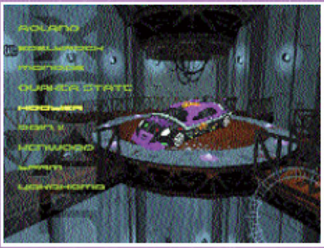




Тема: Автосимулятор
Издатель: Bethesda Softworks
Выход: Начало 1997 года

Казалось бы, в последнее время появилось столько автосимуляторов, что любой фанат гонок должен быть загружен «работой» как минимум на ближайшие год-два. Однако, компьютерные автомобили делаются еще и еще. Вот и Bethesda (Terminator: Future Shock, Daggerfall) решила применить свою технологию трехмерной графики Xngine в автосимуляторе **X-Car**.

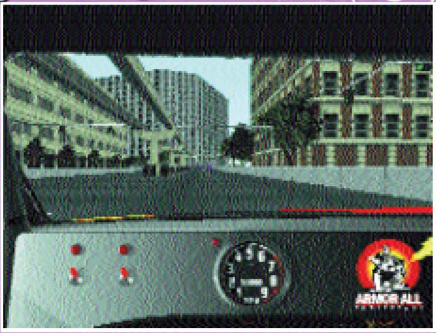
Чем собирается покорить сердца гонщиков уважаемая фирма? Главное новшество **X-Car** — возможность самостоятельно проектировать машины. По словам главного программиста Брента Эрикссона, «...изменять можно абсолютно все. В машину можно поставить один из пяти двигателей, менять настройку тормозов, амортизаторов, размер антикрыльев, их наклон, покрышки и давление в колесах.» После этого новую машину можно протестировать на специальных трассах — высокоскоростном овале в духе «Indycar» и двух трассах для развития максимальной скорости на прямой и проверки тормозов.





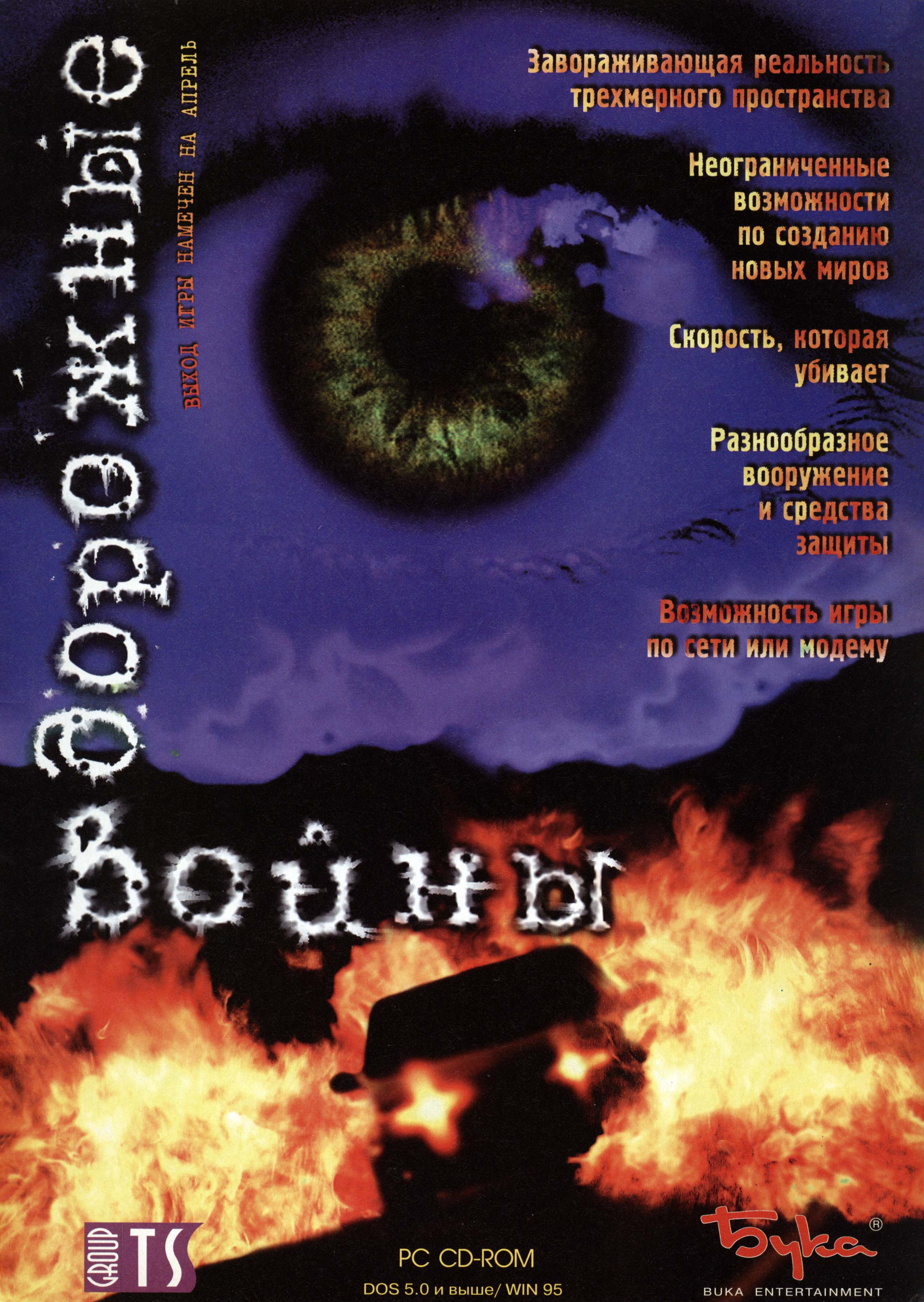
Однако, экспериментальные машины — это далеко не «Жигули», и даже если Вам удалось заменой покрышек добиться чудовищной скорости в 300 миль/час на прямой, не обольщайтесь: на «формульской» городской трассе в Сиэтле Вам придется отскребать свою чудо-машину от отбойников на каждом повороте. Тем, кто пробовал управлять «Доджем» в The Need for Speed, знакомо это занятие. Однако, настоящие спецы по настройке экспериментальных гоночных машин определенно получат от **X-Car** массу удовольствия.





Остальные же смертные могут и не пытаться проектировать свои машины, а ездить на уже имеющихся в аркадном режиме игры, наслаждаясь небывалым качеством графики. Авторы игры утверждают, что даже на 486/66 с 16 Мб памяти можно добиться максимальной детальности при нормальной скорости в VGA-режиме. И при этом не надо иметь платы видеоускорителя — за нее всю работу делает программа, а именно технология Xngine. Возможна игра по модему и сети (до восьми человек).

Какой автосимулятор будет популярней в 1997 году — Sierr'овский NASCAR 2 или **X-Car** от Bethesda? Первый «берет» жизненностью гонок и своей официальностью, однако второй имеет преимущество по качеству графики и возможности проектирования машин. Поживем — увидим.


Дорожные войны
ВЫХОД ИГРЫ НАМЕЧЕН НА АПРЕЛЬ
Завораживающая реальность трехмерного пространства
Неограниченные возможности по созданию новых миров
Скорость, которая убивает
Разнообразное вооружение и средства защиты
Возможность игры по сети или модему
GROUP TS
PC CD-ROM
DOS 5.0 и выше/ WIN 95
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

Секреты

Necrodome

Иногда наступает такой момент, когда Вам становится лень проходить игру самому и хочется воспользоваться кодами. Так вот они.
Для того, чтобы код сработал, сделайте следующее:
Нажмите и держите клавишу Т, введите код и нажмите **[ENTER].**
SHRUBBERY — все скорости
EXCALIBUR — все виды оружия
SMALLROCKS — полный боезапас
VERYSMALLROCKS — неограниченный боезапас
SWALLOW — топливо
UNLADEN SWALLOW — неограниченное топливо
ANTIOCH — убивает всех
RUNAWAY — быстрое прохождение уровня
IGOTBETTER — полное здоровье
RABBIT — полная защита
KNIGHT — неуязвимость
COCONUTS — отключает реалистичное управление машины
GRAIL — вращение логотипа Necrodome
CAMELOT — успешно завершить уровень
ALREADYGOTONE — ??
DEBUG — показывает местоположение, скорость и т. д.
VERSION — показывает версию игры
GIMMESOMESUGARBABY — неограниченное все.

Rebel Assault 2

Введите следующие коды в любой момент во время игры.

DOS версия

Alt-V — делает доступным режим кодов (сначала поставьте игру на паузу).
ISNOTRY — делает доступным режим **Yoda Power**
Esc — пропуск любого уровня
Alt-J — переход к следующей главе (сначала поставьте игру на паузу)
Alt-M — проигрывает все фильмовые заставки
Alt-P — авто игра (компьютер будет играть за Вас)
LETGO — делает доступным режим силы:
+ — уменьшает нанесенный Вам урон
— — Восстанавливает все здоровье
Alt-E — дополнительная жизнь
Alt-L — неограниченное количество жизней.

F-16 Falcon 3.0

Введите следующие коды во время игры:
Ctrl+Alt+5 — автоуровень
Shift+T — время дня
Shift+U — посмотреть вниз
P+TAB — поменять угол камеры (Подождите немного перед тем, как нажать **TAB**)
В режиме камеры Вы можете ввести следующие коды:
+/— — увеличить/уменьшить скорость
~ — начать заново
PgUp/PgDn — увеличить / уменьшить **Altitude**
F3/F4 — вращаться вправо / влево
Нажать и держать **shift** — вращение вверх и вниз
P+TAB+D — меню отладки

Afterburner

Введите следующий код во время игры: **TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS.** Теперь, нажав нижеприведенные клавиши, Вы можете получить много полезных вещей:
< — на один уровень назад
> — на один уровень вперед
G — больше ракет
N — дополнительная жизнь
T — меньше ракет

Zone Raiders

Нажмите **F8** или **F11,** затем введите любой из нижеприведенных кодов во время игры.
ISIJAVANET — полная защита
ISIDRIVE — все машины
ISIMAKEITSO — доступ ко всем уровням
ISIBEENTHERE — доступ к секретному уровню
ISIWIRES — показать сетку
ISIWALLWACH — ?

Ghost Bear's Legacy

palex — уничтожает нацеленные машины
kaboom —убивает всех на уровне
clark — xray
kent —неуязвимость
burr — делает доступным **heat tracking**
jumbo — дает Вам **da jets**
putz — успешное завершение миссии

Mortal Kombat 3

Перед запуском игры введите следующую запись в командной строке.
MK3 0666 — **Smoke** доступен
MK3 1111 — миниатюрные герои
MK3 1995 — невидимость
MK3 8000 — режим **Turbo**
MK3 8888 — герои **Jumbo**
MK3 9966 — зеркальный режим
MK3 1000000 — **Shao** и **Monty** доступны (только в режиме двух игроков)

Crusader: No Regret

Во время игры введите **LOOSECANNON16,** и Вы получите сообщение, что режим кодов активирован. Теперь при нажатии **CTRL+F10** активизируется режим **GOD.** Если нажать просто **F10,** то Вы получите полное вооружение и все предметы.



Earthworm Jim

Введите следующие коды в любой момент во время игры:
HATMAN — изменится тело Jim' а
IDDQD — сюрприз
IDKFA — сюрприз

Witchaven 2

Чтобы ввести коды, сделайте следующее:
1. Нажмите клавишу **backspace**
2. Введите код
3. Нажмите enter
ARMOR — добавляет защиту
HEALTH — добавляет здоровье до 100 HP, затем добавляет порции со здоровьем
INVIS — невидимость
KEYS — все ключи
LEVEL ## — переход на уровень **##**
MARKETING — режим **God**



NUKE — убивает всех врагов на уровне
POTIONS — все порции здоровья
SPELLS — вся магия
STRENGTH — добавляет силу
WEAPONS — все оружие.

Quarantine

Коды уровней

Чтобы перейти на нужный уровень, введите следующие коды во время игры.
Уровень 2 — **Omnicorp is all knowing**
Уровень 3 — **Keep the oppressor oppressing**
Уровень 4 — **The meek shall inherit zilch**
Уровень 5 — **Have you had your hydergine today**
Уровень 6 — **Kemo City is a nice place to visit**

Pike

В **Setup.exe** введите **-GOD** для режима Бога.
Во время игры в миссиях введите следующие коды:
Caps Lock + [— жизнь
Caps Lock +] — амуниция
Caps Lock +1 — при активизировании самонаводящихся ракет противник гибнет сразу без выстрела.



ВИДЕО ИГРЫ

Если окинуть взглядом библиотеку игр для предыдущей приставки от этой компании, Super Nintendo, то можно будет заметить практически полное отсутствие для нее высококлассных гонок. Были, конечно, некоторые исключения, такие как Mario Kart, но в общем, игры в этом жанре как-то особо у Nintendo не получались. Поэтому после первого ознакомления с проектом создания гонок на водных мотоциклах



для Nintendo 64, можно было подумать, что и в этот раз у них ничего путного не получится. Однако, финальный продукт развеивает практически все сомнения по этому поводу. Нередко считают, что для хорошей гонки достаточно качественной графики, с которой у Nintendo 64 нет никаких проблем, но это совсем не так. Не только **Waverace 64** выглядит на самом высоком уровне, но и сам игровой процесс стоит в одном ряду с такими классическими



примерами игр в этом жанре, как Sega Rally или Wipeout XL. Если смотреть объективно, то до появления в продаже этой игрушки только одна игра, Sega Rally, смогла в точности передать ощущение того, что Вы управляете машиной, которая имеет реальные физические характеристики и едет по конкретной поверхности. Будь это асфальт, либо грязь, либо трава, управление машиной в точности передавало все те ощущения, которые у нас появляются в соответствующих условиях в реальности. Создатели **Waverace 64** сделали еще один шаг вперед, практически полностью передав ощущения гонки по воде, этим самым выделив свое детище из списка конкурентов. И хотя даже в этом классе у игры есть свой соперник, Jet Moto для Sony PlayStation, только **Waverace 64** по-настоящему можно назвать новой страницей в истории видеоигр.



Итак, в традициях первой полигонной гонки от разработчиков на Super Nintendo, Stunt Race FX, **Waverace 64** состоит из двух основных частей. Во-первых это соревнования с соперниками по шести различным водным трассам, а во-вторых это одиночный заезд, в котором Вам придется потрениро-

Борис РОМАНОВ

WAVERACE 64



Тема:	**Гонки.**
Издатель:	**Nintendo.**
Разработчик:	**Nintendo.**
Платформа:	**Nintendo 64.**
Цена:	**$110**

ваться в выполнении прыжков и прочих трюков на своем водном мотоцикле. Обе части игры построены на том, что Вы в первую очередь боретесь не с соперниками, а с самой водой на трассе. В этом, к сожалению, кроется небольшая проблема. Когда на трассе вместе с Вами находятся всего три соперника, один из основных моментов любой гонки, а именно то чувство, которое получает игрок от постоянного преодоления сопротивления со стороны других гонщиков, отступает на второй план. К счастью, в данном продукте существует возможность игры вдвоем, что добавляет необходимую остроту, но в общем, это можно назвать некоторой проблемой. Поэтому, на удивление, одиночная гонка с препятствиями, в большинстве случаев доставляет даже большее удовольствие, нежели собственно гонка против управляемых компьютером соперников. Несомненно, соединить в одном продукте все до единого аспекты реального соревнования пока удалось очень ограниченному количеству игр, но такие, к несчастью для **Waverace 64**, все-таки имеются. Но, с другой стороны, по крайней мере создатели этого произведения преуспели более других в чем-то одном. То, как Ваш мотоцикл реагирует на контакт с водой, трудно описать двумя словами. Все настолько правдоподобно и подчиняется законам физики, что уличить Nintendo в создании игры, которая просто великолепно выглядит, нельзя. Состояние водной поверхности в **Waverace 64** отличается от трассы к трассе. На одной из них море спокойно, и игрокам предоставляется возможность испробовать скоростные качества своих водных мотоциклов. На другой же высокие волны предотвращают Вас от развития большой скорости, и приходится обращать особое внимание на управление своим плавательным средством, стараясь не выпасть из него и не потерять драгоценные секунды. Кроме этого, и сама вода бывает разной: то прозрачная голубая, то темная, больше похожая на грязь. И, соответственно, с предлагаемыми трассами, видом и состоянием воды, Ваши ощущения, а также список необходимых навыков кардинально меняются. Этот аспект способен продлить жизнь любой игры практически до бесконечности, полностью оправдывая ее покупку. Такое достижение в нашем мире видеоигр, когда очень редко кто-либо пытается выйти за рамки уже зарекомендовавшей себя концепции, нужно приветствовать с распростертыми объятьями, что мы и делаем.











Но, с другой стороны, очень нелегко понять Nintendo, которая в очередной раз скрывает потрясающий игровой процесс под штампом «детской игрушки». Несмотря на все технические нововведения, такие как реалистичное управление, потрясающее передача всех особенностей водной поверхности, когда она не находится в постоянном покое, как в других подобных играх, а живет своей собственной жизнью, в игре есть одно «но». Когда смотришь на игрушку со стороны, трудно избавиться от ощущения, что общий вид **Waverace 64** мог бы быть несколько лучше, если бы ее создатели отказались в ней от своего обычного детского подхода к играм. Один шаг они уже сделали, включив в свой продукт реальные водные мотоциклы Kawasaki, так почему же нельзя было сделать и трассы более реальными, а не похожими по своему стилю на дополнительные уровни к Mario. Правда, стоит отметить, что все выше сказанное забывается в тот момент, когда берешь в руки джойстик, но факт есть факт.

Но, несмотря ни на что, **Waverace 64** получилась просто потрясающей. Редко бывает так, что игра доставляет ее владельцу такую массу ощущений. Играть в нее просто одно удовольствие, факт, который мы уже привыкли ждать от разработчиков из Nintendo. Это уже третья игра подряд на данную приставку, которую можно назвать настоящим достижением в той или иной области, и если этот процесс так и будет продолжаться, то все сомнения по поводу будущего Nintendo 64 вскоре у всех развеются. А пока, наслаждайтесь первой настоящей гонкой на водных мотоциклах для современных игровых систем, так как еще долгое время ничего лучше в этом поджанре игр не предвидится.





\+ Отличное управление. Великолепные водные эффекты.

– Только 4 гонщика на трассе.

= Одна из самых реалистичных гонок для игровых приставок.

5

Алексей РЕПНИКОВ

Pandemonium!







Тема:	Платформенная бродилка
Издатель:	Crystal Dynamics
Разработчик:	Crystal Dynamics
Число игроков:	1
Цена:	$80

Как мы привыкли за последнее время к тому, что еще недавно казалось фантастикой. Игры, выполненные в 3D, или полноэкранном видео уже никого не удивляют. Мы стали требовать не только хорошего исполнения, но и замысловатости сюжета, нам уже мало просто ходить по коридорам, хочется взбираться наверх и плавать под водой, нам уже мало управлять автомобилем при помощи джойстика, нам нужен специальный руль... Но стоп. Иногда возникает желание поиграть во что-нибудь простое, не требующее сильного



напряжения, а просто вызывающее приятные эмоции. Естественно, я никого не призываю играть в Mario шестилетней давности, а лишь говорю о том, что этот жанр еще долго будет привлекать внимание большого количества игроков, пусть даже они, казалось бы, и вышли из детского возраста. Видимо не даром только за последние месяцы мы увидели выход в свет Nights, Crush Bandicoot и Mario 64, хотя последний, все-таки, наверное, уже другая история.



Давненько не было новостей от Crystal Dynamics, не включая сюда, конечно, переводы своих старых 3DOшных игр на другие приставки. Но вот такая новость появилась — вышла игра Pandemonium. Первое впечатление создает красочная заставка со сказочным сюжетом, главные герои которого — девочка и клоун, которые с помощью игрока и будут бороться со всеми проявлениями темных сил. Игра исполнена в классической перспективе от третьего лица. Ваш герой будет почти постоянно находиться в центре экрана, так что играть в **Pandemonium** очень комфортно.



Поначалу Вам предлагается выбрать персонаж, их два и они описаны выше. Дальше начинается 100%-ое действие. Вы можете бегать, прыгать, стрелять и совершать специальные ускорительные движения, с помощью которых тоже возможно убивать врагов. Графика в игре великолепна: отличная анимация героев, красивый бэкграунд. Некоторое ощущение 3D дают резкие повороты камеры, когда Вы вдруг начинаете идти вглубь экрана. Но это все-таки иллюзия —- свободы передвижения нет — только вперед или назад.



На каждом уровне (всего их 18) героям противостоят новые и более ловкие и хитрые враги, так что играющим на уровне hard придется изрядно потрудиться. Кроме этого следует собирать встречающиеся на пути бриллианты, сердечки и другие предметы — они несколько облегчат задачу. Особо впечатляет то, что в **Pandemonium**'е на каждом (!) уровне Вы сможете найти секретный подуровень.

Компания Sony, это уже очевидно, занята поисками игры, которая стала бы культовой, какими в свое время стали Mario и Sonic для своих платформ, и мне сдается, Pandemonium, как и Crush Bandicoot, — это шаги именно в этом направлении. Конечно, эти игры пока не могут соперничать с Mario 64, но если удастся сделать их зачинателями серий, то еще неизвестно, как все обернется. А пока, просто играйте в **Pandemonium.**





+ Качественная, красочная графика
− Старая, как мир, тема (все же это минус)
= Хорошее развлечение для детей и взрослых

5-

Вадим Коидзе

Tobal No. 1





Хотели бы Вы, уважаемые читатели, купить две игры для Sony PlayStation в одной и за ту же цену. На память сразу приходят «дешевые» сборники четыре в одном, которые, естественно, не могли удовлетворить Вашего желания, так как игры на нем были или слишком уж простые, или очень старые. В общем, игр таких еще не выходило. Ну а тем более речь не шла об игрушках двух совершенно разных жанров, quest и 3d fighting.

А говорю я это к тому, чтобы наконец заключить, что рано или поздно, но все невозможное становится, наоборот, возможным. И первой такой игрой стала **«Tobal #1»** от компании



SquareSoft.

Игра на самом деле не имеет аналогов. Достаточно хотя бы заметить, что над ней работали специалисты с большой буквы, те, кто разрабатывал такие хиты, как Virtua Fighter 2, Soul Edge и Tekken 2.

Начало предыстории несколько напоминает трилогию «Звездные войны»:

...Однажды в далекой-далекой галактике...(ну а дальше все как обычно) собрались бойцы из разных ее частей, дабы защитить свой родной мир от злобы воскресшего императора Удана.

В игре присутствуют как бы две сюжетные линии — то бишь quest и fighting.

Говоря о героях **Tobal #1,** нужно заметить, что хотя персонажи явно не из солнечной системы, но они все же наделены некоторыми, очевидно, самыми важными, по мнению создателей, физическими характеристиками: это рост, вес и возраст. Отношение к бойцам здесь очень лояльное. А иначе как объяснить настолько разные весовые категории и возрастные промежутки (семнадцатилетний паренек и совсем уже дедуля, причем бессмертный, или, скажем, пятидесятикилограммовая представительница прекрасного пола и здоровый лоб, в три с половиной центнера весу). Всего их восемь плюс еще три босса.

Драки происходят в абсолютно реальном 3D-пространстве. Ведь над прекрасно выполненной полигонной графикой трудились настоящие мастера, можно сказать сливки программистов 3d fighting один на один.

В этом аспекте игры

Тема:	**Драки/RPG**
Издатель:	**Square Software**
Разработчик:	**Sony CE**
Число игроков:	**1-2**
Цена:	**$75**

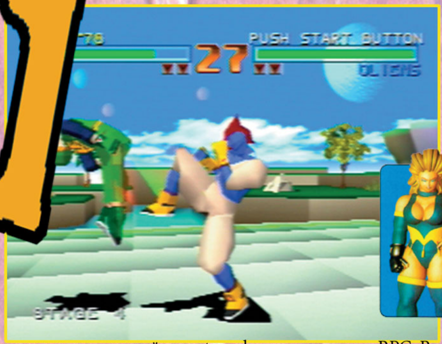
(fighting) Вам предстоит проливать кровь, или что там у этих инопланетных, на весьма различных полях брани: от тощих и неплодородных пустынных



миров до темных и глубоких шахт. К сожалению, нет больше тех анимаций заднего плана, что мы видели в Tekken 2 и в Soul Edge, но уверяю Вас, это не портит впечатления об игрушке, тем более еще остался quest-элемент игры и Vs mode.

Итак, компания Square включила в





игру так называемый «quest mode», с элементами RPG. В Вашем распоряжении более чем тридцать уровней хождения по подземным лабиринтам с врагами и логическими, квестовыми загадками. Преодолев каждую из таких секций, Вы в дальнейшем сможете использовать одного из боссов в Tournament mode или в режиме fighting один на один, то есть «Vs mode», сохранив при этом на memory card.

В этом режиме Вы должны собрать волшебные дозы с ядом или лекарством, магические кристаллы или просто еду, чтобы увеличить боеспособность Вашего воина.

Ну и последний режим — это «fighting один на один».Тут существенных отличий от предшественников **Tobal #1** нет. Главное — набить оппоненту физиономию.

Музыка в игре просто безупречна. В том, что понравится она всем без исключения, я уверен на все сто. Симфоническая гармоника постепенно переходит в одну из наиболее популярных сейчас среди молодежи «эйсид хаус бит».

В целом, **Tobal #1** станет не менее достойным хитом, чем Virtua Fighter 2, Soul Edge и Tekken 2.



\+ Два жанра в одной игре, отличная графика и музыкальное сопровождение

− Отсутствие анимаций заднего плана

= Четвертый хит в бессмертном ряду файтингов на Sony PlayStation

5



STREET RACER

Вадим
КОИДЗЕ



Тема:	Гонки/action
Платформа:	Sega Saturn и Sony PlayStaton
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft
Число игроков:	1-8 игроков
Цена:	$80



Вспомните пожалуйста, уважаемые читатели, а также фанаты очень веселых и несерьезных гоночных симуляторов, такую популярную в прошлом игру как Super Mario Kart. Игра была не то чтобы феноменальной, но благодаря своей простой графике и сюжету она надолго упрочнила свои позиции среди обладателей Mega Drive и Nintendo. Вот о чем-то похожем и пойдет сегодня речь. Но все же самым близким «родственником» новой игры от Ubi Soft является 16-ти битная версия игры **Street Racer.**

Так вот, совсем недавно компания UbiSoft выпустила ремейк игры **Street Racer.**

Главное изменение, причем несомненно в лучшую сторону, это графика. Ведь, пожалуй, единственным недостатком щестнадцатибитных приставок были рисованные пейзажи и герои. Естественно, на таких приставках, как Sony PlayStation и Sega Saturn, этот недостаток отпадает.

Интерфейс практически не изменился. Трасса, Ваше местонахождение на ней, таймер (время), номер круга, возможности ускорения-turbo, здоровье и позиция в заезде, как обычно, выводятся на экран. Но некоторые из этих показателей зависят от выбранного Вами режима.



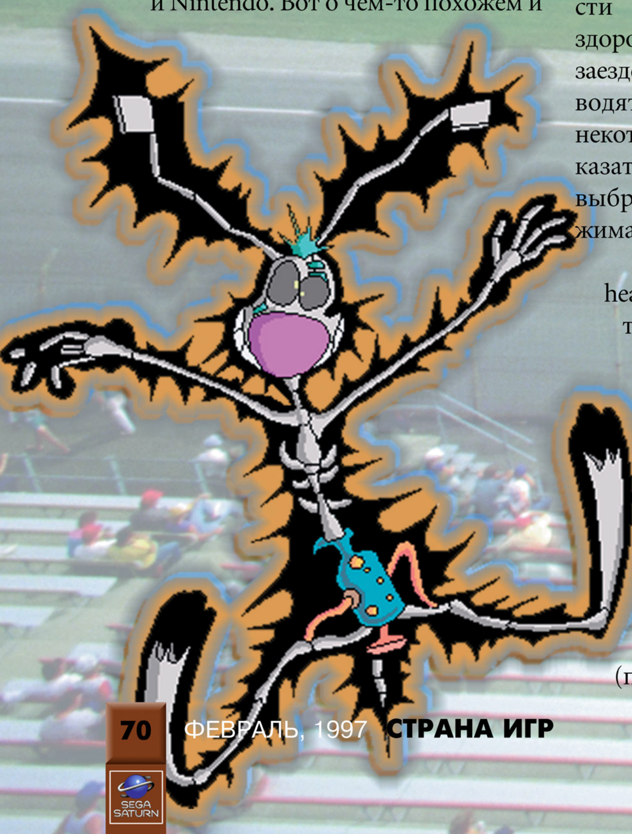
Всего их в игре три: практика, head-to-head и обычный чемпионат, то есть не совсем обычный, потому что кроме стандартного комплекта из золотого, серебряного и бронзового кубка авторами введен еще и платиновый кубок, завоевать который будет совсем непросто даже для бывалого гонщика. Когда все три режима будут пройдены, Вам предоставят бонус-треки и другие секреты, о которых фирма умалчивает (пройдите и узнаете).



Добавьте к этому так называемые Sudden Death laps, трассы на выносливость и даже тест на психику в режиме Rumble Game. Лучший способ узнать это — подключить Вашу приставку к колонкам помощнее и врубить на полную мощь.

Трасс в игре всего двадцать восемь. Сразу возникает вопрос, не одинаковы ли Они, как, скажем, в Destruction Derby, где на некоторых трэках только меняли фон. В общем, ответ не за горами. Каждая трасса по-своему уникальна и имеет свои собственные мудреные препятствия и даже рельеф.





Нужно сказать, что интеллект гонщиков, управляемых компьютером, очень высок, и за кубок действительно



надо будет побороться, потому что CPU быстро распознает и адаптируется к Вашему стилю. Так что для профессионалов это настоящий тест.

А как Вам экран, разделенный от двух до восьми частей и показывающий всех игроков. Это, пожалуй, существенное отличие от предшественников **Street Racer.** Но это и есть единственный минус,



потому что разглядеть что-либо на одной восьмушке экрана не так-то просто..

В игре присутствуют восемь участников, каждый из которых имеет характерные только для него атрибуты и специальные виды атаки.

В целом, хочется сказать, что намного приятнее играть в такие вот простенькие игрушки, нежели в слишком заумные реальные симуляторы.

+ Отличный ремейк игры

– Разделение экрана

= Новый хит в этом жанре

4+

Герои



Hodja Nasreddin
Страна: Турция
Возраст: чуть больше четырех столетий
Характеристика: Дружелюбный старикан, обладающий магией и неплохим чувством юмора. Не особенно любит прибегать к насилию, но сделает все возможное, чтобы победить.
Машина: Волшебная подушка с колесами. Когда Ходжа использует оружие, колеса исчезают, и он начинает лететь на ковре-самолете. Ковер-самолет может летать над машинами противников, но все равно должен вписываться в повороты трассы.
Оружие: Волшебное силовое поле, отбрасывающее оппонентов назад.

Sumo-San
Страна: Япония
Возраст: неизвестен (он из будущего)
Характеристика: Этот герой — бывший победитель боев Сумо. Он достаточно умен и постоянно придумывает разные уловки, чтобы победить.
Машина: Это настоящий шедевр. У нее необычный дизайн. Достаточно динамична и маневренна, несмотря на вес ее водителя.
Оружие: Электрошок — атакует ближайшую машину противника. Sumo Splash — подбрасывает его машину высоко в воздух, а затем приземляет, распихивая оппонентов по сторонам.





Surf Sister
Страна: Австралия
Возраст: у женщины спрашивать неприлично
Характеристика: Длинноногая блондинка с прекрасными внешними данными.
Машина: Переделанный «Volkswagen Жук», без крыши, с огромными колесами и хромированной выхлопной трубой. Этот автомобиль достаточно быстр на трассе, но не во время старта.
Оружие: Пляжные мячи, вылетающие из-под колес и обстреливающие другие машины. Магнит — сначала притягивает противников, а потом быстро отталкивает. Пляжное полотенце — может сильно ударить оппонента.

Frank
Страна: Трансильвания
Возраст: 100 лет
Характеристика: Франкенштей есть Франкенштейн — зеленый с ног до головы, да к тому же огромный. Выглядит он слегка комично, и поведение его совсем не злобное.
Машина: Эдакое здоровое зеленое низко посаженое авто с обилием хромовой отделки.
Оружие: Screaming Banshee применяется для отпугивания оппонентов криком.
Batmobile позволяет врезаться в других игроков.





Raphael
Страна: Италия
Возраст: 23 года
Характеристика: У него есть все: внешность, деньги, опытность и очарование. Он неплохо водит машину, но не вздумайте его случайно толкнуть — этого Raphael никогда не простит. Единственная персона, которую он никогда не обидит, — это девушка в бикини, о которой мы расскажем чуть позже.
Машина: Последняя спортивная модель с очень агрессивным видом. Она действительно очень быстрая, но не более того.
Оружие: Золотая цепь, отталкивающая машины противников. Здоровые стереорупора, заставляющие другие машины прыгать.

Biff
Страна: США
Возраст: 19 лет
Характеристика: Этот герой очень агрессивен, да к тому же не отличается ни умом, ни сообразительностью. Он таскает с собой здоровенную бейсбольную биту, которой постоянно размахивает направо и налево.
Машина: Голубое багги с полным приводом. Кроме этого она вся отделана хромом, так что он может любоваться своим отражением.
Оружие: огромные колеса, способные отправить оппонента на обочину.
Monster Grapple расталкивает машины противника в разные стороны. И, естественно, бейсбольная бита.





Suzulu
Страна: Африка
Возраст: чуть больше сорока
Характеристика: Машина этого гонщика не очень крепкая, поэтому он не горит желанием столкнуться с кем бы то ни было.
Машина: Довольно странный объект состоящий только из натуральных компонентов (кости животных, палки и т. д.)
Оружие: Rhino head and Spears — для отталкивания машин противника.
Rhino Charge — отталкивает противника на обочину дороги и наносит ему немалый урон.

Helmut Von Pointenegger
Страна: Германия
Возраст: пенсионный
Характеристика: Один из самых старых и опытных водителей. Лучше даже не пытаться спихнуть его с дороги — он Вам этого никогда не простит.
Машина: У Helmut'а странная машина, эдакая смесь спортивного Мерседеса и Красного Барона. Узкие шины оставляют впечатление хрупкости, но на самом деле они не уступают силе танка.
Оружие: Пила — причинит не мало проблем остальным гонщикам. Triplane, который слета врезается в другие машины. Удары палкой.



Борис РОМАНОВ



Wayne Gretzky's 3D Hockey



С первого момента появления в продаже игровой приставки Nintendo 64 ее создатели постоянно твердили нам о том, что не в количестве игр, а в их качестве все дело. И вот у нас в редакции появилась четвертая игра, выпущенная для этой системы. Не стоит и говорить, что с таким ограниченным количеством предлагаемой для Nintendo 64 продукции, каждая из них удостаивается особого внимания. К тому же, это первая игра, которая была разработана не самой Nintendo, а независимой компанией Williams, на чьем счету до этого момента не было ни одной спортивной игры, которая бы нам особо запомнилась. Тем не менее, если смотреть объективно, то **Wayne Gretzky 3D Hockey** получилась совсем неплохо. Просто она, не в пример остальным трем игрушкам



для этой приставки, не находится в одной лиге с лучшими представителями жанра, а предоставляет игрокам всего лишь веселый и красочный вариант хоккея, и ничего более. Этот аспект не может не расстроить серьезных игроков, которые за последнее время уже успели привыкнуть ко всем тем удовольствиям, который предоставляет настоящий спортивный симулятор. Все дело в том, что после великолепно продуманного, и в то же время трехмерного хоккейного симулятора NHL Powerplay для 32-битных приставок, а также выпущенного недавно на PC NHL'97 от Electronic Arts, планка качества в спортивных играх этого класса была поднята на небывалую доселе высоту. Однако, упомянутые выше игры были лишь лучше всех остальных, но никак не абсолютным совершенством. Поэтому, легко было предположить, что, увидев их в действии, все остальные игры на эту тему по крайней мере будут стремиться приблизиться к тому высокому статусу, а, быть может, и превзойдут их. А уж имея в своем распоряжении такую мощную приставку, как Nintendo 64, проблемы с созданием трехмерных спортивных

Тема:	Симулятор хоккея
Издатель:	Williams
Разработчик:	Atari Games
Число игроков:	1-4
Цена:	$115

игр самого высокого качества не должны возникать вовсе. Однако, это соображение не имеет практически никакого отношения к **Wayne Gretzky 3D Hockey,** который наглядно показывает, что классическую игру делает не приставка, а программисты.

Да, как и в упомянутых выше играх, которые уже успели стать классикой, все игроки в данном произведении также созданы из полигонов, и их движения смоделированы с движений реальных людей, но сам игровой процесс можно с трудом назвать «симулятором» этого вида спорта. В общем, к тому как выглядит данный продукт, вообще никаких претензий нет. Просто при игре против компьютера, в игровом процессе нет достаточной для долгой жизни любой спортивной игры «глубины». Если уж можно с чем-то сравнить эту игрушку по своему содержанию, так это с NBA Jam, либо с Adidas Power Soccer на Sony PlayStation. Это обстоятельство, на самом деле, нельзя назвать плохим. Данный продукт играется очень хорошо и весело, что становится особенно заметно при сражении с друзьями, имеет практически все знакомые по другим играм опции, но просто он создавался для потенциальных пользователей Nintendo 64, а именно детей и подростков. И





не случайно данная игра поступила сначала в американские залы игровых автоматов, так как никакой другой хоккей не даст так много ощущений за очень короткий срок. Но вопрос, достаточно ли этого для игры, разработанной под домашнюю приставку, остается пока в силе. Тем не менее, мало кто может не заметить потрясающую своим качеством графику. Все, от чистейшего льда до практически реальных хоккеистов на площадке, не может оставить кого-либо равнодушным. Один только этот аспект позволяет нам простить все маленькие недочеты игрового процесса. На сегодняшний день, **Wayne Gretzky 3D Hockey** своим появлением сможет легко заполнить пустующую нишу в библиотеке спортивных игр для этой приставки, но, несомненно, она заслуживает большего. И, наверное, до выпуска в начале следующего года FIFA'97 от Electronic Arts ничего лучшего в этом жанре для Nintendo 64 не предвидится, поэтому, если Вы фанат спортивных игр, а также владелец первой в мире настоящей 64-битной приставки, то у Вас просто нет пока выбора, во что поиграть. И, к счастью, этот выбор нельзя назвать наихудшим.



+ Лучшая графика в спортивной игре. Управление, доступное даже новичку.

− В игре нет даже намека на симулятор.

= Аркадная версия хоккея, с великолепной графикой.

5-

Борис РОМАНОВ

CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

DAYTONA USA



Тема:	**Гонки.**
Издатель:	**Sega**
Разработчик:	**Sega AM2**
Цена:	**$60**

Оригинальная Daytona USA , выпущенная еще в 1994 году на игровых автоматах, была и остается на сегодняшний день примером для подражания практически для всех игр в жанре. Как и многие другие игры, которые можно назвать гордостью компании Sega, она была создана командой разработчиков Sega AM2, под руководством по настоящему талантливого продюсера Yu Suzuki, на чьем счету за более чем десятилетний период работы скопилось огромное количество революционных игр, практически каждая из которых становилась со временем классикой. Итак, Daytona USA сперва поражала своей графикой, потрясающим управлением, великолепно продуманными тремя совершенно разными трассами, сумасшедшими сценами аварий и непередаваемым словами духом соревнования, когда на одной трассе вместе с Вами находятся еще 39 гонщиков. Этот список можно продолжать до бесконечности. Естественно, многие захотели повторить этот успех, но это так еще пока никому и не удалось. Тем не менее, первая версия этой игры для Sega Saturn не смогла привлечь к себе похожего внимания. Игровой процесс остался все таким же непревзойденным, а вот графика только отдаленно напоминала собой оригинал. Все было бледным, на низком разрешении, в общем, не таким, как надо. Но после того, как другое отделение этой компании, Sega AM3, показала нам настоящие возможности Sega Saturn, выпустив в прошлом году «королеву» 32-битных гонок, игру Sega Rally, вопрос о втором пришествии Daytona USA стал решенным. В этот раз графика в игре подошла к оригиналу настолько близко, что просто захватывает дух.



Однако, проблема всех современных 32-битных игр — выпадение полигонов на заднем плане — осталась практически на том же уровне, что и раньше. Но это, в конце концов, можно простить. Во-первых, у данной игровой приставки всего лишь 2 Мегабайта оперативной памяти, в отличие от минимум 32, имеющихся у игрового автомата. Да и мощность Sega Saturn не идет ни в какое сравнение с характеристиками машины, стоимость которой превышает стоимость приставки в десятки раз. Тем не менее, создателям **Daytona USA CCE** удалось даже включить в финальный продукт режим игры вдвоем, что максимально приближает получаемое игроками ощущение от игры на домашней приставке к тому, что предоставляет нам игровой автомат. Кроме этого, к и без того потрясающей игре были добавлены еще две трассы, которые, правда, не идут в сравнение с оригинальными тремя. Выбор машин был значительно увеличен, а также было заменено музыкальное сопровождение.

Все остальное, чем славилась всегда **Daytona,** к счастью, осталось без изменения. Все то же великолепное управление машиной, которое действительно заставляет игроков почувствовать себя в кабине спортивного автомобиля, все тот же дух соревнования, когда мимо Вас проносятся на большой скорости десятки машин, и все те же четыре вида на происходящее. Также стоит заметить, что игра совместима как с рулем, так и с аналоговым джойстиком, выпущенным совместно с Nights. В общем, создателям этой игрушки удалось соединить практически все аспекты настоящей гонки, когда игроку приходится одновременно научиться управлять различными машинами, которые ведут себя почти как настоящие, бороться с трассами, а также соревноваться с огромным количеством соперников. Во время гонки, как в реальной жизни, в зависимости от состояния покрышек, да и самой машины, а так же от типа дороги, управление автомобилем кардинально изменяется. Поэтому, без заезда в боксы, шансы на победу сокращаются. Кроме этого, те повреждения, которые происходят с Вашим автомобилем во время гонки, становятся наглядно видны. В общем, если забыть о некоторых проблемах с прорисовкой заднего плана, мы имеем настоящее гоночное совершенство, которое кроме Sega мало кто смог преподнести в одной игре.





Тем не менее, вопрос о том, стоило ли ради качественной переделки великолепной игры, которая в усеченном виде уже имеется в библиотеке игр для Sega Saturn, отменять или переносить выход других, пусть менее популярных, но по крайней мере новых произведений, таких, как Indy 500, Manx TT Super Bike, тем самым провоцируя заслуженную критику со стороны игроков. Но с другой стороны, по крайней мере Sega в этом не одна, и похожее поведение со стороны ее ближайших конкурентов, Namco и Psygnosis, чьи последние продукты в этом жанре также далеки от новизны, снимает с нее часть ответственности. Но если Sega Saturn еще собирается продолжать борьбу против своих более успешных конкурентов, то такая тактика ничего хорошего не даст. И будет ли **Daytona USA CCE** новым стартом для этой приставки, либо ее красивым концом, покажет только время. Тем не менее, сама по себе игра просто потрясающая, и если Вы по разным причинам пропустили ее первую инкарнацию, то пришло время исправить такое положение вещей.



+ **Две дополнительные трассы, режим игры вдвоем.**

– **Некоторые проблемы с выпадением полигонов.**

= **Игра, которую нельзя пропустить настоящим любителям гонок.**

4

Андрей ЛОБАНОВ

Andretti RACING



Тема:	**Гоночный симулятор**
Издатель:	**EA Sports**
Разработчик:	**EA Sports**
Платформы:	**Sony PlayStation, Sega Saturn**
Число игроков:	**1 – 2**
Цена:	**$80**

Гоночные игры всегда были популярны на игровых приставках. Сразу вспоминается, с каким азартом мы обгоняли своих соперников на Mega Drive или Super Nintendo. Графика в игре большого значения не имела, но чем труднее доставалась победа, тем большую радость она приносила. А если в игре была возможность, сыграв вдвоем, обогнать своего друга, то она сразу становилась суперпопулярной.

С появлением новых приставок и новых технологий соответственно возросли и требования к современным гоночным симуляторам. Трудно даже представить, чтобы создатели по-



добной игры на PlayStation или Saturn не предусмотрели возможность игры «с видом из кабины». Именно эта возможность почувствовать себя как бы за рулем обычной машины или гоночного автомобиля создает популярность гон-



кам на 32-х битных приставках. С момента появления Need for Speed на 3DO от Electronic Arts прошло достаточно много времени. За это время появились новые приставки и, соответственно, новые игры. Причем на фронте гоночных симуляторов в явные лидеры попала Sega Saturn, ее Daytona USA и Sega Rally известны каждому любителю автогонок, а их версии на игровых автоматах просто поражают продуманностью и четкостью графики. Владельцы PlayStation могут с удовольствием поиграть в Ridge Racer и ее недавнее продолжение (подробнее об этих играх читайте в предыдущих номерах журнала). Единственным недостатком всех этих игр является их аркадность, то есть при великолепной графике в них очень мало трасс (обычно 3-6), и нет возможности почувствовать себя настоящим гонщиком. Поэтому уже давно пустовала ниша гоночных симуляторов, и за последние несколько месяцев ее заполнили сразу три игры. Причем все они охватывают сразу четыре типа гонок. Это **Andretti Racing** от EA Sports, где Вы можете себя попробовать в качестве пилота в гонках Indy Car и Stock Car, далее это Nascar Racing от Sierra, где борьба происходит на 21-й трассе, правда большинство из них по форме близки к овальной, а также Formula 1, которая создана по данным сезона 95-го года, но которая сразу стала самой лучшей гоночной игрой по данным английского журнала PLAY. В Европе гонки машин Инди не особенно популярны, поэтому тот же журнал поместил **Andretti Racing** только на девятое место. Поэтому, чтобы у Вас не сложилось впечатление об этой игре, как неудачной, я расскажу о ней поподробнее.

По названию игры становится ясно, что в ее создании принимал участие известный пилот гонок Инди – Марио Андретти. О результате своего сотрудничества с EA он говорит : «Я просто восхищаюсь **Andretti Racing** на PlayStation, ... великолепная графика и реальное поведение машин на трассе доставляют мне огромное удовольствие, когда я играю в эту игру». Активное участие в ее



создании принимали также Майкл и Джеф Андретти, их работа при создании трасс, а их шестнадцать, и звукового оформления позволила сделать игру настоящим сложным гоночным симулятором.

Итак, теперь о самой игре. В самом начале игроку предстоит выбрать тип гоночных автомобилей, то есть в каких гонках он будет участвовать — в Indy Car или Stock Car. Если Вы решите по-настоящему почувствовать себя пилотом-новичком, то для этого существует возможность карьеры в чемпионате, причем Вам предложат машину какой-нибудь слабой команды, и для того, чтобы перейти в более сильную команду или даже в команду Андретти, Вам предстоит проездить не один сезон и сменить несколько команд. Возможность Multi-Player режима позволит соревноваться с другом, причем на одной приставке (так называемый режим split-screen, когда экран делится на две части), а если Вы иногда играете, соединяя приставки соединительным кабелем, есть возможность одновременного участия в гонке до четырех человек, причем можно выяснять отношения только между собой, или, что более трудно, еще и с управляемыми компьютером соперниками.

Количество кругов, если Вы выбрали





одиночную гонку, заранее определено: 3, 8 или 12 по Вашему выбору. В зависимости от числа кругов распланируйте свои остановки для дозаправки и смены шин, это может дать преимущество над соперниками. Естественно, что перед началом каждой гонки можно произвести настройку автомобиля по своему желанию и в зависимости от особенностей трассы, выбрав нужный тип резины, углы наклона переднего и заднего антикрыльев, а также коробку передач. В игре есть возможность включить/выключить скоростную компенсацию (это то, что в некоторых играх присутствует, но без возможности отключения), то есть если Ваша машина отстает от лидера, ее скорость будет побольше, чем на это способен Ваш болид. Таким образом, можно регулировать сложность игры. Из необходимых аксессуаров стоит подчеркнуть Memory Card, без которой запись в течение гоночного сезона невозможна. Для истинных фанатов гонок есть возможность управления с помощью руля, то есть максимального приближения к реальности. Для тех, кто уважает игры только с хорошей графикой, сразу скажу, что единственный недостаток в игре — это не очень четкий вид из кабины пилота. Такой вид дает ощущение реальности, но не позволяет видеть глубины поворота, что поначалу затрудняет прохождение трассы. Но два других вида на машину сверху полностью исключают этот недостаток, причем ничуть не ухудшая управление болидом. Поэтому не стоит судить об **Andretti Racing** по одному внешнему виду, в нее надо хотя бы немного поиграть, почувствовать азарт гонки, и тогда Ваше мнение о ней будет лучше.



+ Обилие возможностей

− Неважная графика

= Хороший гоночный симулятор

4+

Кирилл РАГГЕ

DESTRUCTION DERBY 2



Рагге Кирилл

Тема:	Гоночный симулятор
Издатель:	Psygnosis
Разработчик:	Psygnosis
Число игроков:	1-2 по Link Cable
Цена:	$80

Ни для кого не секрет, что игры, еще совсем недавно пользующиеся популярностью, в скором времени обретают сиквелы. Такая же участь постигла и нашумевшую в свое время игру Destruction Derby. Ее разработчики, компания Psygnosis, постарались снабдить свое новое детище по последнему слову техники, а все устаревшее либо исправить, либо свести к минимуму. Так чем же



отличается вторая версия от первой? Ответ прост: всем и ничем. Задумка игры осталась той же — «гонки на выживание» на скоростных автомобилях. Графика игры стала немного мягче, полигоны сглаженнее, так что игра смотрится очень приятно. Действие теперь более динамично, что сильно добавило реализма происходящему. Особенно радует кардинальное изменение трасс. По сравнению с первой версией трассы в **Destruction Derby 2** заметно расширились в границах, усложнились и вообще стали более оригинальными.

А в некоторых местах трассы даже Вы будете иметь возможность полюбоваться красотами окружающего мира.

После нескольких кругов с девятнадцатью соперниками трасса становится похожа на поле битвы: то тут то там можно увидеть останки машин, следы протекторов и т. д. Как и в первой части игры, Ваша задача заключается в том, чтобы получить как можно больше очков, которые присуждаются за ущерб, нанесенный машине соперника. Не набрав минимально необходимого количества очков или полностью искорежив свою машину, игрок выбывает из соревнования.



Нельзя не упомянуть искусственный интеллект Ваших соперников — в отличие от Destruction Derby, все участники соревнований стали намного умнее, они самообучаются искусству вождения, а на каждый мало-мальский просчет ответят ударом, который, можете не сомневаться, окажется весьма мощным и успешным. В игре также присутствует возможность починки автомобиля в специальном ремонтном боксе.

Отдельного внимания в игре заслуживает музыка. Она безупречно сочетается с азартом и напряженностью действия, еще более усиливая удовольствие от игры. Еще одним



положительным моментом **Destruction Derby 2** является возможность игры вдвоем при помощи LinkCable.

Единственным недостатком, на мой взгляд, стало неизменное управление. Уж слишком оно чувствительно, поэтому, чтобы привыкнуть к нему, придется немало потренироваться. Зато когда привыкнете, оно может показаться даже очень удобным.

Подводя итог, можно сказать, что **Destruction Derby 2** полностью использует потенциал Sony PlayStation, что с первых же минут бросается в глаза. И игра точно придется по нраву тем, кто любит обычные гонки «на выживание».



+ Хорошая графика
− Неудобное управление
= Значительно улучшенная версия

5-



Вадим КОИДЗЕ

BATTLE ARENA TOSHINDEN URA ULTIMATE REVENGE ATTACK



3D файтинги на рынке видеоигр не редкость. Сколько их уже? Десятки, сотни, тысячи... И, казалось, нет таких ненормальных, которые бы скупали все те игры, на обложках которых изображены две агрессивно настроенные особи. Но нет, я, очевидно, ошибаюсь, все-таки есть такие люди. Иначе как объяснить тот факт, что после ста игр на эту тему вышла сто первая.

Вообще-то, в последнее время пошла какая-то мания выпускать игры сериями, или же выпускать продолжения, причем совершенно разными компаниями.

Подтверждением моей первой версии является тот факт, что компания Takara, например, собирается выпустить целую серию файтингов для Saturn под общим названием Sega Saturn Toshinden World, из которой **Toshinden URA (Ultra Revenge Attack)** будет первой.

Тема:	**3D fighting**
Издатель:	**Takara**
Разработчик:	**Takara**
Количество игроков:	**1 - 2**
Цена:	**$80**



Что ж, похоже обеднело воображение разработчиков электронных развлечений для приставок Sony и Saturn. Но как бы там ни было, каждая игра, проходя через эти самые продолжения, становится более совершенной и в итоге мы получаем почти идеальный продукт. Подходит ли к этой теории игра **Toshiden URA** судить трудно, но все же, по-моему, что-то у разработчиков получилось.



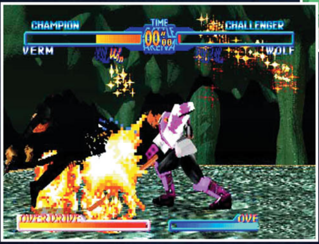


Из предыстории:

...Самый могущественный, самый сильный и непобедимый боец был нагло и жестоко убит неким Toshinei. После мистера крутого киллер взялся за свидетелей. Один из них, после серии совершенных убийств, не выдержал и, дабы защитить свою особо важную персону, украл из полиции прототип робота-файтера, которого послал сразиться с лучшими бойцами мира.

Вообще-то, Batle Arena Toshinden является одной из первых игр-основоположателей жанра файтингов на вышеупомянутых приставках. И, конечно, все из Вас помнят предыдущие части из этой серии. Так вот, естественно, суть игры не изменилась. Мордобой, он и в Африке мордобой. Но вот в средства для достижения этой кровавой цели внесены некоторые поправки, и, по-видимому, в лучшую сторону.

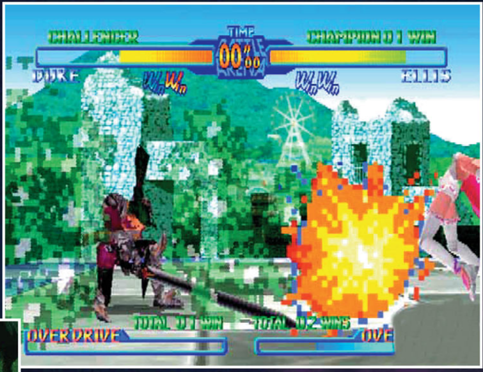
В предыдущих частях и графика, и музыка — все было прекрасно, но для большей одушевленности героев не хватало реплик. Так вот, теперь они стали возможными. Ведь только представьте себе, насколько приятно, повергнув соперника, услышать какие-либо возгласы из его уст.



Компания абсолютно изменила старых персонажей и плюс к этому добавила еще двух новых (всего их теперь стало одиннадцать).Также Takara включила в игру нескольких боссов, и того самого Toshinei, из-за которого все и началось.







И, наконец, графика: задний план прекрасно выполнен в high-resolution mode, который может быть возможен только благодаря техническим возможностям приставки Sega Saturn.



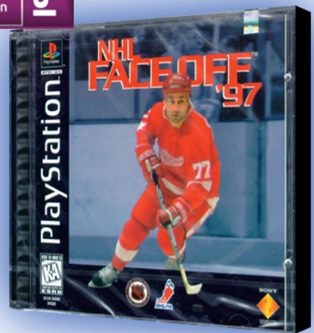
Короче говоря, это только начало серии файтингов от Takara и, я думаю, что **Toshinden URA** воспримется нашими пользователями на «Ura».

+ Отличная графика, новые персонажи

− Можно было бы придумать что-то новенькое

= Почти идеальный продукт

5-



NHL FACE OFF '97

Алексей РЕПНИКОВ



Тема:	**Спорт**
Издатель:	**Sony**
Разработчик:	**Killer Game**
Число игроков:	**1-8**
Цена:	**$70**

До конца овертайма остается 6 секунд, форвард хозяев прорывается по левому флангу, резкий бросок, и шайба вонзается в верхний угол ворот. Ликуют победители, с опущенными головами покидают площадку побежденные, диктор объявляет фамилию счастливчика, забившего победный гол. Нет — это не отчет в спортивной газете, ни отрывок телерепортажа. Это новейший симулятор хоккея — **NHL Face-off 97**, созданный небольшой компанией Killer Game и изданный фирмой Sony.



Вставив в свою консоль диск, игрок с головой погружается в мир лучшей хоккейной лиги мира. Здесь имеется возможность менять, продавать и покупать игроков. Так же на место выходящих на пенсию ветеранов можно создать новичков лиги или просто отправить в ледовое сражение самого себя, кому как больше нравится. Кстати, отсутствие всех этих возможностей — огромный минус неплохой игры **NHL Powerplay 96.**



В **NHL Face-off 97** потребуется не только филигранное владение джойстиком, но и недюжинные тренерские способности. Все дело в том, что в игре присутствует опция выбора стратегии ледового поединка, которая серьезно влияет на игровой процесс. У каждой команды по умолчанию стоят те настройки, которые в целом передают ее самобытный стиль. Но по ходу игры часто будут возникать ситуации, когда тактика будет требовать корректировки, вот тут-то и потребуется решительный полет тренерской мысли. Массу хлопот доставят и постоянные, как, впрочем, и в реальности, травмы хоккеистов. Причем дело зачастую не ограничивается одним периодом или одной игрой. Лидера команды могут «сломать» как на 50 или 65 игр, так и вообще до конца сезона.

Графика игры со времен первой версии изменилась несущественно, и оставляет, конечно же, желать лучшего. При приближении контуры хоккеистов расплываются, а цвета формы недопустимо блеклые. На фоне повального увлечения полигонами, графическое решение **NHL Face-off 97** кажется ретроградным. Зато появилось достаточно много новых движений и игровых приемов. Теперь игроки на поле обладают практически полным арсеналом приемов, необходимым для игры в хоккей. Очень зрелищно выглядит силовой прием «а-ля Каспарайтис», когда игрока с разбегу корпусом впечатывают в борт.

Звук игры неплох. Слышен скрежет коньков о лед, крики игроков во время силовых приемов, особой похвалы заслуживает диктор. Он к своим обязанностям относится явно не формально, и фамилии игроков в его интерпретации звучат просто отменно. А вот зрители слегка разочаровывают. Они могли бы поживее реагировать на происходящее и выражать свои эмоции погромче.

Еще в игре море разнообразной статистики, личные карточки каждого игрока с фотографиями, режим практики, где можно поставить любое количество хоккеистов на поле, что поможет неспешно разобраться с тактикой и управлением, возможность настройки правил и некоторые другие опции, которые сделают игру приятнее.

К позитивным факторам я бы отнес то, что сохранения нескольких сезонов можно запомнить в одном файле, который, кстати, займет на карте памяти 3 блока. Напротив, к негативным, что управление в игре не совсем продумано. В частности, мне кажется, что следует как можно меньше использовать шифты для проведения активных действий на поле — это неудобно, а в **NHL Face-off 97** почти все защитные



функции работают при их помощи.

Несмотря на некоторые недостатки игра значительно улучшилась по сравнению с первой версией и может достойно конкурировать с продуктом Virgin NHL Powerplay 96. Выбор за Вами.

\+ **Возможность создания собственных игроков**

— **Средняя графика**

= **Хоккей на любителя**

4+




NINTENDO 64
в Москве
если вам нужно лучшее!
спрашивайте в магазинах
288-3218
Game Land

A·M·O·K

Тема: 3D стрелялка
Издатель: Scavender/Sega
Выход: Начало 1997 года

АМОК — это новая игрушка, над разработкой которой бьются ребята из Lemon, а ее последующее распространение возьмут на себя Scavenger и Sega. **AMOK** будет представлять из себя трехмерную стрелялку, с видом из кабины боевой машины. Как всегда, прежде чем Вы доберетесь до финала игры, придется отправить в мир иной огромное количество врагов, подготовить для металлолома тонны техники — в общем, что тут говорить, наверняка Вы имеете как минимум самое общее представление о слове «стрелялка».

Приятно то, что разработчики сразу наметили хорошую высоту для планки качества графики. Если внимательно взглянуть на прилагаемые картинки, то Вы увидите, что в **AMOK** будет достигнут небывалый реализм - текстуры выглядят просто потрясающе, а большинство объектов состоят из многих сотен полигонов.





Завязка игры отличается краткостью и лаконичностью. Где-то в далеком космосе, на планете Амок, закончилась война между двумя гигантскими корпорациями, которая длилась аж 47 лет. Нам-то, конечно, от этого не тепло, не холодно, а вот для одной мелкой местной корпоратишки это событие оказалось весьма значимым и... крайне неприятным. Не устраивало Bureau (а именно так назывались эти провокаторы), чтобы война прекратилась. К кому им обратиться —конечно к Вам. Вас знают как великолепного пилота специального корабля Slambird.

И с этого момента война должна начаться вновь!



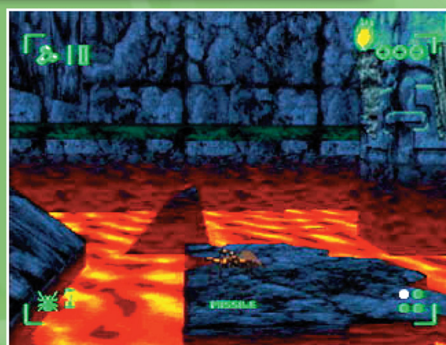


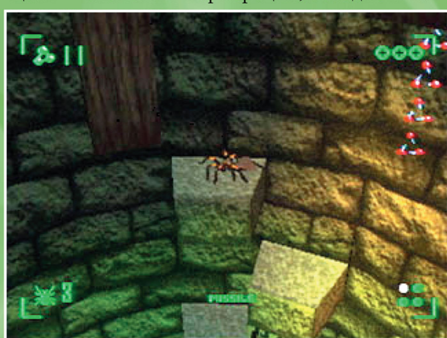
Тема: 3D Action
Издатель: BMG
Выход: Январь 1997 года

Spider — новая игра для Sony PS, которую собирается издать небезызвестная фирма BMG. Она является версией незабвенной, но, к сожалению, устаревшей игры Spiderman.

Сюжет вкратце таков. Вы — гениальный ученый, который работает над созданием некой совершенной технологии. До определенного момента все идет хорошо, Вы спокойно работаете и шаг за шагом приближаетесь к заслуженной славе изобретателя-гения. Но в дело вступает некая могущественная корпорация, которая в силу определенных причин не желает осуществления Вашего проекта. Начинается чертовщина. Работать становится невозможно. Как раз во время проведения опыта с пауком-мутантом Ваша лаборатория уничтожается. Ученый остается в живых, но удивительным образом скрещивается с пауком.

С этого момента, Ваша единственная цель — отомстить корпорации, а заодно и найти выход из сложившейся ситуации (надо же обратно превратиться в человека). Вот здесь-то и начинается великолепный и захватывающий action в полном 3D окружении.









Для осуществления вышеописанной мести в распоряжении игрока более 30 уровней, на которых, кроме него, будут обитать мутировавшие крысы, гигантские осы, ожившие дубинки, крысы-роботы, пауки и многое другое. Вся эта симпатичная живность будет преследовать одну цель — уничтожить Вас. В связи с этим создатели игры предлагают Вам для обороны следующий арсенал: ракеты, огнемет, электрическое поле и некоторые другие приспособления. Короче говоря, ждите выхода игры, для того чтобы не зря потратить время и разобраться в конце концов с загадочной мега-корпорацией.



STARFOX 64



Тема:	**Леталка/стрелялка**
Издатель:	**Nintendo**
Выход:	**Начало 1997 года**

Для многих игроков первая версия игры из этой серии, **Star Fox** на Super Nintendo, уже навсегда останется в памяти как одна из самых лучших леталок-стрелялок, которая когда-либо была выпущена для домашней приставки. Впервые игроки испытали удовольствие от трехмерной графики в то время, когда большинство 16-ти битных игр были плоскими и похожими одна на другую. Единственный момент, который можно было подвергнуть критике в то время, так это тот факт, что особой свободы действия игроку предоставлено не было. Игра шла как бы на рельсах, по одному и тому же маршруту каждый раз. Мы летели по некоторому подобию туннеля, от начала уровня до встречи с боссом в конце. Можно было, конечно, в нем маневрировать, уходя от вражеских выстрелов, а также периодически менять вид на происходящее, будь то из кабины либо сзади фантастического летательного аппарата, в кабине которого сидел лисенок Fox Mc Cloud, но настоящей свободы полета там не было. И вот теперь, с приходом мощнейшей игровой приставки, способной без особых проблем создавать трехмерные миры, нам, казалось бы, наконец дадут долгожданную свободу. Однако это не совсем так. Из того материала, что стал нам доступен на сегодняшний день, можно сделать вывод, что **Star Fox 64** не будет до конца трехмерным. Ее создатели решили пойти по заранее проторенному пути и представить улучшенную графически игру, основанную на том же самом принципе, что и первая. Это, с одной стороны, хорошо, так как не придется менять привычки, а с другой стороны — не очень, так как эта игрушка на сегодняшний день уж очень сильно стала похожей на Panzer Dragoon 2 от Sega. И если известная игра на Saturn стала тем редким примером, когда безукоризненный стиль скрыл некоторые недостатки игрового процесса, то похоже пока нельзя сказать про **Star Fox 64.** Несомненно, игра выглядит намного чище и солидней, чем на 32-битной приставке, однако набор текстур и красок оставляет пока желать лучшего. Чтобы скрыть внезапное появление объектов на экране, ее создатели ограничили поле видимости игрока, скрыв недостатки графики туманом на горизонте. С другой стороны, первые снимки Wave Race 64 также не особо поражали воображение, а финальный продукт получился просто потрясающим. Тем не менее поклонников оригинального Star Fox во всем мире хоть отбавляй, так что знаменитому лисенку и его команде скоро снова покорится очередная галактика. И, быть может, Nintendo еще передумает и позволит нам полетать-пострелять в полностью трехмерном мире.











Тема:	**3D стрелялка**
Издатель:	**Namco**
Выход:	**Начало 1997 года**

Скажите на милость, кто из Вас не мечтал оказаться на месте Рэмбо или Терминатора? Кто из Вас не мечтал взять в руки что-нибудь стреляющее и пройтись по Лос-Анжелосу в 2017 году или по Вьетнаму в 60-ые годы 20-го века? Правильно, никто не мечтал. Зачем нам эти американские идеалы, у нас и своих предостаточно. Ну ладно, хватит о моем антагонизме к этой нации. Пора все же рассказать о том, что называется **Time Crisis.** Некоторые называют эту игру революцией среди видеоразвлечений. Я бы лично все эти предположения отклонил.





Да начнем хотя бы с того, что сюжет в ней самый что ни на есть типичный для Американских боевиков:...Некий Sherudo Garo и его команда наемников взяли в заложницы дочь президента Rachel и требуют власть в качестве выкупа. Вы же выступаете в роли Richard-a Miller-a, спецагента, которому поручается спасение Rachel.

Поехали дальше. Графика в игре, так же ставшая типичной для видеоигр, ничем не отличается от любого полигонного файтинга на PlayStation.

Ну и, наконец, интерфейс. Может быть заслуга авторов заключается в том, что они смогли поднять уже давно осевшею маргиналом тему практически на всех платформах — 3D-стрелялку (не путать с 3D-action, типа Doom).

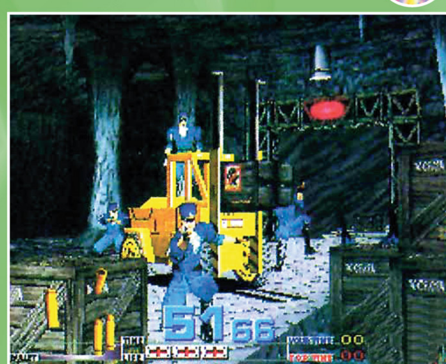
Продолжая тему теплых слов в адрес Time Crisis, нужно заметить, что в игру введен новый элемент, «Action Pedal», благодаря которому, уклоняясь от пуль врага и прячась за ящиками, Вы сможете вовремя перезарядить пистолет и даже сквозь щели, увидев врага, приготовиться к неожиданному удару (в этом режиме нельзя стрелять).

В процессе игры идет таймер, который, похоже, и разжигает весь азарт по принципу: чем меньше времени уйдет, тем лучше будет результат.

Также, Вам на выбор два режима: Story mode — когда Вы проходите игру от начала до конца (три эпизода, в каждом из которых по четыре уровня). Когда все жизни истрачены, у Вас остается еще continue. В режиме Time ограничено лишь время.



В общем, слухи о том, что Time Crisis будет хитом, по-моему, дутые. Игра-то на любителя.



СКОРО

Wild 9



Тема: Платформенная бродилка
Издатель: Shiny Entertainment
Выход: Начало 1997 года

После ошеломительного успеха Earth Worm Jim и его продолжения, известная команда программистов из Shiny Entertainment взяла достаточно продолжительный отдых. И уже когда надежда на появление их новых творений для этого формата стала иссякать, нам предстали первые картинки из их будущего потенциального супер-хита, **Wild 9**.

Сюжет данной игры довольно прост. Вы выступаете в роли подростка по имени Wex, которого волею судеб забросило на далекую планету, на которой правит коварный диктатор. Терроризируя население и уничтожая города, он всеми силами пытается удержать там свою власть. Попав в такое



недружелюбное место, наш герой по счастливой случайности находит некоторое устройство, которое оказывается сверхмощным оружием.



С его помощью Wex спасает от неминуемой гибели еще восьмерых таких же как он, но инопланетных, подростков, и все вместе они решают покончить с тиранией, а также помочь главному герою вернуться домой на Землю.

Однако, всем известно, что не сюжет, а качественный игровой процесс стал причиной популярности всех предыдущих игр этой команды. Однако со времен Earth Worm Jim запросы игроков изменились. Поэтому создатели **Wild 9** решили воспользоваться



до предела предоставленной им 32-битной технологией и поместить игрока в трехмерный полигонный мир, созданный в реальном времени. Если судить по предоставленным нам картинкам, данная игра, кроме графики, не будет слишком отличаться от привычной всем стрелялки слева направо. Но, с другой стороны, ее создатели обещают наличие в игре потрясающей анимации персонажей, а также множество разнообразных красочных уровней. И если в финальном продукте главный герой будет также хорошо управляться, как в предыдущих двухмерных играх от этих разработчиков, то можно будет с уверенностью сказать о появлении долгожданной современной версии всеми нами любимой бродилки-стрелялки. Согласитесь, таких качественных игр в этом жанре на 32-битных приставках немного, так что будем с нетерпением ждать выхода этого произведения в свет.







СКОРО

Tunnel B1

Тема: Стрелялка
Издатель: Acclaim
Выход: Начало 1997

Авторитетная фирма Acclaim после издания своих хитов на платформе Sony PS начинает потихоньку представлять и новые игры. В начале 1997 года, при помощи Ocean, должна появиться игра под названием **Tunnel B1**.



Это будет типичная стрелялка с видом от первого лица. Идея особой оригинальностью не отличается, но к достоинствам игры следует отнести великолепное визуальное решение. Графика будет полигональной, но с великолепными текстурами, которые сделают весь процесс очень реалистичным. В Вашем распоряжении будет некий аппарат, с помощью которого предстоит разбираться с многочисленными врагами. Место действия: улицы города, лабиринты и тоннели. Битвы в последних выглядят особенно эффектно.



Игровой процесс обещает быть необычайно быстрым. Картинки будут сменяться со скоростью 30 кадров в секунду. Разработчики обещают очень красивые световые эффекты.



Tunnel B1, на мой взгляд, заслуживает пристального внимания. Эта игра должна понравиться поклонникам самых разных жанров. В нее с удовольствием смогут играть любители Quake, Crusader или Shell Shock. Тем более, что марки Acclaim и Ocean — само по себе гарантия качества.



СКОРО



Игрушки-файтинги всегда пользовались у геймеров повышенным спросом, а сейчас, когда приставочный игровой мир становится все более и более трехмерным, они обрели второе дыхание и стали ну совсем дефицитным товаром.

Неудивительно, что к каждому новому файтингу приковано пристальное внимание. Особенно, если это хороший файтинг, каким, например, обещает быть **Toshinden 3.** Разработкой этой игры занимается Takara, а кто возьмется за ее издание, пока не известно. Насколько можно судить, **Toshinden 3** станет лучшим в серии Toshinden и, возможно, одним из самых лучших среди нынешних файтингов. Игра на полную мощность использует аудио и видео возможности приставки; графика находится примерно на одном уровне с Tekken 2, что в комментариях не нуждается.



Помимо совершенствования графики, разработчики уделяют внимание и сюжетной линии. По сравнению с предыдущей частью в **Toshinden 3,** появятся как минимум три новых персонажа. Первый — Iwashiro Nagisa, японский детектив, в основном предпочитает пользоваться пистолетом и дубинкой. Второй — некий David, любитель поиграть с огнем. И, наконец, третий персонаж — Bai Fo, который по внешнему виду и манерам поведения сильно напоминает до боли знакомого Fo Fai.

Конечно, этой информации вряд ли будет достаточно для бывалого геймера, который сразу воскликнет: «Суперприемы давай!». Но не переживайте, до выхода игры осталось совсем немного времени — где-то в первом квартале 1997 года **Toshinden 3** появится на прилавках магазинов.

Тема:	**Файтинг**
Издатель:	**Takara**
Выход:	**Начало 1997 года**





Отгремели битвы в Samurai Showdown, любители поединков на мечах активно играют в BA Toshiden 2. И компания Square, широко известная благодаря своим RPG-играм, учитывая растущую популярность драк с оружием, особенно в Японии, готовит подарок всем любителям жесткой самурайской схватки. Это игра под названием **Bushido Blade.** Как уже повелось, продукт имеет полигонную графику, что создает подлинную трехмерность картинки, бойцы обладают собственным стилем ведения поединка и различным оружием.





Дело происходит в Японии времен феодализма. Вы ведете непримиримые поединки со своими оппонентами. Главным отличием от остальных игр подобного рода является более тесное взаимодействие игроков с окружающей средой. Например, бойцы могут теперь находиться на разных уровнях высоты по отношению друг к другу, могут упасть в воду и продолжать поединок там и т.п. К сожалению, пока информации по данному продукту недостаточно, но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что **Bushido Blade** станет одним из лидеров в своем жанре.





Тема:	**Драки на мечах**
Издатель:	**Sony**
Выход:	**Начало 1997 года**

В планах компании Square также выпуск Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics и Saga Frontier.



Dark Savior

Тема: RPG
Издатель: Sega
Выход: Начало 1997 года

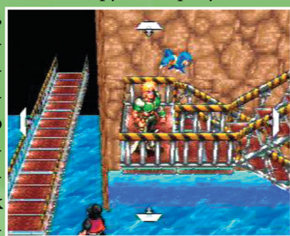
Игра **Dark Savior** ориентирована главным образом на японский рынок и первым делом выйдет там. Об этом свидетельствует и то, что она изначально создается только для Sega Saturn, которая очень популярна именно в Азии.

Вы, конечно же, помните такие шедевры жанра RPG, как Landstalker и Zelda. Так вот, разработчик этих игр — компания Climax и есть создатель их новой, 32 битной версии.



Кан Наито, один из главных криэйторов **Dark Savior** (кстати, он «крестный отец» популярнейшей в Японии RPG-серии Dragon Quest), говорит, что платформа Sega Saturn была выбрана далеко не случайно. Дело в том, что **Dark Savior** писалась на ассемблере, а Sony Playstation, в силу своей специфики, требовала бы создания игры на языке Си, что в свою очередь уже не устраивало авторов продукта. Так что новая RPG станет очередной эксклюзивной игрой для Saturn, а учитывая успешный опыт Sega Rally, Virtua Fighter 2, Daytona USA и других игр, существование которых, зачастую подталкивает людей к приобретению именно этой приставки, можно сказать, что **Dark Savior** ждет неплохое будущее, тем более, что поклонников жанра RPG и в России предостаточно.





По сравнению с предыдущими играми Climax графика изменена кардинально. Остался лишь традиционный вид 1\4. Все объекты в игре теперь состоят из полигонов, видны мельчайшие детали. Как уже говорилось выше — жанр этой игры — RPG, но создатели умело синтезировали его с элементами action и квестовыми головоломками.

Игра будет включать в себя три параллельно протекающих сюжетных линии, я сознательно уклоняюсь от их описания, дабы игрок мог проследить их развитие уже непосредственно в ходе игры. Скажу лишь, что игра поделена, в свою очередь, как бы на три части: первая состоит из семи уровней, вторая из восьми, в которой заключена некая романтическая история с прекрасной героиней, третья — совсем короткая, завершает игру. Разработчики утверждают, что для прохождения игры Вам потребуется не менее 30 часов беспрерывного нахождения перед телеэкраном.



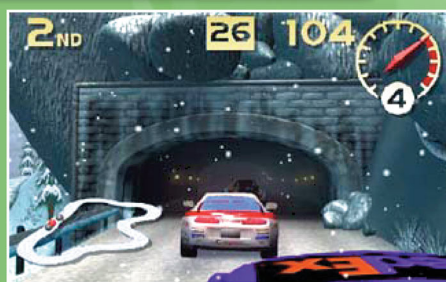
Думаю, что в ближайшее время всем обладателям Sega Saturn, которые любят RPG игры не придется сильно завидовать владельцам PC, хотя у тех и будет Diablo, ведь выход **Dark Savior** не за горами.

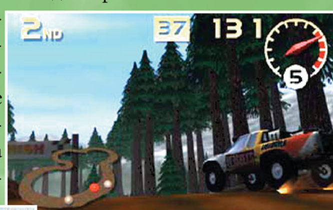
Top Gear Rally

Тема: Гонки
Издатель: Boss Game Studios и Kemko America, Inc.
Выход: Конец 1996 года

Новые гонки — это здорово! Но, как мне кажется, **Top Gear Rally** для многих станет куда более значимой игрушкой, чем они могут предположить. Факты? Пожалуйста. Начнем с того, что **Top Gear Rally** готовится таким профи, как Boss Game Studios и Kemco America Inc. Само за себя говорит то, что игрушка будет работать исключительно на Nintendo 64 (об ее переносе на другие платформы пока говорить рано). И что все это значит? А то, что нас ждет просто сногсшибательная трехмерная графика, которая, скорее всего, будет близка к тому максимуму, которого можно добиться от этой суперприставки, кстати, не менее достойным будет и звук. Разработчики обещают, что интерфейс и управление будут крайне простыми, но, в тоже время, не упрощенными. Вообще, **Top Gear Rally** претендует на то, чтобы стать действительно лучшей в этом жанре.











Игрока ожидают 10 треков и 15 великолепных машин! Но и этого разработчикам показалось мало — в Вашем распоряжении есть возможность самостоятельно проектировать треки, при этом можно задать такие параметры, как скорость и направление ветра, погодные условия (например, дождь или снег), тип покрытия дороги и т.п.

Много внимания уделяется режиму игры для двоих. По всей видимости, с другом Вы сможете посоревноваться в умении управления автомобилем, за счет использования горизонтального разделения экрана, т.е. верхняя половина экрана для первого игрока, а нижняя — для второго.

В общем, нам остается облизнуться и ждать того момента, когда игра появится на прилавках (ориентировочно это начало 1997 года).



Секреты

Super Mario 64
Nintendo

Трюк с 1000 монет

Этот код будет особенно полезен тем, кто постоянно теряет жизни.
Прежде всего выберите любой уровень с драконом (Browser). Найдите его на уровне, но не убивайте сразу, а бегайте вокруг него. Он будет извергать пламя, после которого остается несколько монет. Соберите 1000 монет, и Ваше количество жизней станет равно М. Затем выйдите из уровня и начните играть. Теперь каждый раз, когда Вы умрете, количество жизней будет не уменьшаться, а увеличиваться. А если Вы подберете «1-Up», то количество жизней сократится на 1. Кроме того, как только Вы наберете 1000 монет, то уже не сможете сохранить игру с этим трюком.

Безболезненное приземление

Всегда очень неприятно падать вниз, потому что, пролетев порядочное расстояние, Марио нанесет немалый урон своему здоровью. Чтобы этого избежать, сделайте следующее. Во время падения не нажимайте ни на какие кнопки, а когда до земли останется совсем немного (следите за тенью от Марио), нажмите кнопку удара, прыжка или ныряния. Если это сделать вовремя, то герой не получит никаких повреждений!

Найти Yoshi

Чтобы найти Yoshi, необходимо выполнить несколько условий. Прежде всего соберите 120 звезд. После этого выберитесь из замка. Теперь решетка около пруда будет открыта. И там Вы найдете пушку. Заберитесь в нее и выстрелитесь на крышу замка, и там Вы найдете Yoshi. Поговорите с ним, чтобы получить 100 жизней и новый тройной прыжок.

Трюк с водой

В игре полно мест с водой, в которых Вы можете поплавать. Такие места также помогут восстановить жизненную энергию Марио. Как только Марио нанесен урон, идите к воде. Прыгните в самое глубокое место и поплавайте на поверхности. Жизненная энергия будет полностью восстановлена. Для справки: вода есть на уровнях 3, 7, 5, 6, 9, 11, 12 и 13. Десятый уровень также содержит воду, но она убьет героя, а не вылечит, так как ее температура слишком низка.

Сумасшедший пингвин

Это странный трюк для четвертого уровня. Сначала отнесите пингвиненка его маме. После того, как она даст Вам звезду, опять возьмите пингвиненка. Мама начнет гонятся за Вами. Не бойтесь ее — она не причинит Вам никакого вреда. А если Вы отойдете на приличное расстояние от пруда, она остановится и будет просто глазеть на Вас. Этот трюк не дает ничего полезного, а просто лишний раз показывает высокое качество игры.

Трюк с пингвиненком

В игре полно смешных приколов, которые можно проделать с пингвиненком. Например, когда найдете его, попробуйте нажать на кнопку ныряния. Пингвиненок тоже начнет нырять.
Также Вы можете доставить пингвиненка к его маме намного быстрее. Просто спрыгните вниз, когда подберете малыша. Не бойтесь, Вы не разобьетесь, так как снег смягчит падение. После приземления подберите пингвиненка и отнесите маме, которая находится недалеко от места Вашего приземления.

Трюк с кепкой в пустыне

На уровне в пустыне Вы можете получить звезду от стервятника, летающего над головой. После этого он нападет на Вас и утащит кепку. Чтобы вернуть ее, заберитесь на одну из ближайших пирамид и подождите, пока он подлетит к Вам. Нападайте на него и отнимите свою кепку.

Трюк с кепкой на уровне 10

Когда Вы идете по ледяному мосту перед снеговиком, ветер может сдуть Вас, и Вы потеряете кепку. Не расстраивайтесь, ее можно вернуть. Вернитесь назад в уровень и войдите в ближайший, где находится первый знак. В нем появится снеговик с Вашей шапкой на голове. Просто убейте его, чтобы вернуть кепку.



Секреты

Daytona USA
Sega

Быстрый старт
Во время подготовки на старте на уровне **Advanced** или **Expert** нажмите и держите **B** (тормоз). Затем нажмите и держите **C** (газ). Подгазовывая, держите **RPM** между 6500 и 70. Когда гонка начнется, отпустите тормоз, но продолжайте давить на газ. Поверьте, Ваши оппоненты останутся далеко позади.
Во время демо исчезают шины.
Начните игру и заедьте на пит-стоп. В то время, когда новые шины еще не будут одеты на машину, а старые уже будут сняты, нажмите **A, B, C,** и **Start,** чтобы перезагрузить игру. Теперь запустите демо.
Ездить по траве.
Если Вы за рулем зеленой машины или скачете на лошади, то Вы можете ездить (или скакать) по траве с такой же скоростью, как и по дороге, т.е. без замедлений.

Gun Griffon
Sega

Введите следующие коды на экране заставки после того, как появятся слова **«Press Start Button».**
Неограниченный боезапас основного оружия — **B, B, B, C, Start.**
Убрать окошки нацеливания – **⇦, ⇨, C, A, Start.**
Убрать желтые и красные точки на радаре – **B, B, B, ⇩, C, Start.**

Decathlete
Sega

Код для толкания ядра.
Когда сила Вашего игрока достигает крайней левой точки, вместо того, чтобы нажимать кнопку действия, сделайте круговое движение крестовиной джойстика. Спортсмен начнет вращаться вокруг своей оси, как при метании диска. Теперь отпустите ядро.
Прыжки в высоту.
После выбора высоты нажмите ⇦или ⇨ перед тем, как начнете разбегаться. Камера должна изменить вид и показать прыжок с другого угла.
Изменить угол камеры во время толкания ядра.
После того, как ядро брошено, нажмите ⇨ или ⇦, чтобы поменять углы камеры.
Стометровка.
В стометровке, как только голос скажет **«Course #...»**, нажмите **⇧, ⇦, ⇩, ⇨, X.** Если все сделано правильно, то Вы выиграете забег.
А этот код позволит Вам не пробежать 100 метров, а прокувыркаться. Когда голос скажет **«Course #...»**, нажмите **⇧, ⇦, ⇩, ⇨, Y, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, X.**

Myst
Acclaim

Создание Myst.
На экране заставки нажмите и держите **Правый и Левый Шифт,** а теперь нажмите одновременно **Start** и **A.** Вы узнаете несколько интересных фактов о том, как создавался Myst.

Galactic Attack
Acclaim

Этот код даст Вам **8** Кредитов. Во время загрузки игры нажмите и держите кнопку **R + кнопку L + C + ⇨.**

Fighting Vipers
Sega

Играть за босса.
После того, как Вы пройдете игру, выберите режим игры при помощи кнопки **X**, чтобы играть за босса.
Секрет для Hyper режима.
В **Hyper** режиме игры нажмите **Назад + Удар кулаком + Удар ногой,** чтобы сбросить защиту и начать мерцать. Этот режим даст Вам дополнительные движения, но значительно ослабит Вас и усилит противников.
Полуобнаженная Honey
Победите Honey в режиме **Hyper** с уровнем сложности **Very Hard,** затем выберите еще одну игру с ней. Когда нижняя защита Honey будет разрушена, то на ней не окажется красной юбочки.
Режим без стен.
Выберите **Okay** для всех движений для трех или более бойцов в режиме тренировки **(training mode),** и тогда в опциях станет доступен режим игры без стен **«No Walls Mode».**
Заменить Honey на Candy
Чтобы заменить имя Honey's на имя Candy, нажмите и держите **z** в то время, пока будете выбирать ее. Этот код только заменит логотип, и голос объявит другое имя.
Kumachan
Чтобы получить доступ к бойцу Kumachan, сначала необходимо победить **Pepsiman.** А чтобы получить доступ к **Kumachan 2,** необходимо победить **Kumachan.**

Earthworm Jim 2
PlayMates

Коды уровней
Уровень 2: **ружье - энергия - голубое ружье - сэндвич - can worms**
Уровень 3: **пузырчатое ружье - сэндвич - сэндвич - голубое ружье - энергия**
Уровень 4: **3 ружье - ружье - missle gun - 3 ружье - голубое ружье**
Уровень 5: **энергия - пузырчатое ружье - пуля - can worms - Jim**
Уровень 6: **пуля - сэндвич - ружье - Jim - ружье**
Уровень 7: **missle gun - голубое ружье - пузырчатое ружье - пуля - сэндвич**
Уровень 8: **голубое ружье - can worms - пуля - missle gun - Jim**
Уровень 9: **пуля - ружье - missle gun - пуля - Jim**
Уровень 10: **сэндвич - ружье - Jim - голубое ружье - голубое ружье**
Уровень 11: **3 ружье - пуля - пузырчатое ружье - энергия - пузырчатое ружье**
Уровень 12: **missle gun - энергия - пуля - энергия - энергия**

Iron Storm
Working Design

Multiplayer игра
Начните игру, затем выберите музыку из опций. Установите **bgm** на **5** и прослушайте ВСЕ звуковые эффекты. Это сделает доступным несколько multiplayer игр, а также позволит постоянно выигрывать.

Legend of Oasis
Sega

Режим двух игроков.
Нажмите **Z**, чтобы вызвать меню оружия. Теперь нажмите и держите кнопку **X**, затем нажмите и держите **⇦**. Отпустите их обе, и второй игрок появится.

Golden Axe: The Duel
Sega

Этот код поможет Вам сократить время загрузки. В режиме игры vs mode, когда после Вашей победы появляются слова **«xxx wins»,** нажмите паузу и Левый Шифт. Должен появиться режим **short Cut.** Теперь Вы сможете выбрать бойцов без загрузки.

Секреты

The Need for Speed

Супер-машина Warrior.

Выберите режим **Tournament** и введите **YXHJQY** как Ваш пароль. Затем, нажав кнопки **L1** и **R2** на экране выбора машины, Вы сможете выбрать супер быструю машину **Warrior.**

А этот код позволит Вам определить, не пользуются ли какими-либо кодами Ваши оппоненты. Чтобы активировать этот код, выберите гонку двух игроков, затем выберите режим **Head to Head** и нажмите и держите **L1** и **R2,** чтобы изменить название на **No Mercy.** Теперь нажмите **X,** чтобы начать игру, не отпуская другие две кнопки.

Fade to Black

Чтобы ввести любой код в этой игре, прежде всего необходимо активизировать режим кодов.

Для этого введите на экране паролей: □, △, ○, ✕, ○, △.

Теперь выйдите из экрана паролей и быстро войдите туда вновь.

Неограниченная защита — □, ○, ○, □, △, ✕.

Неуязвимость — △, ✕, △, △, □, ○.

Выбор уровня — ○, ○, △, ✕, □, □.

Коды уровней:

Уровень 1 — □, ○, △, ✕, ○, □

Уровень 2 — △, ○, ✕, ○, □, ✕

Уровень 3 — ✕, ○, ✕, ○, △, ✕

Уровень 4 — ✕, □, △, ○, ○, △

Уровень 5 — □, □, △, ✕, ✕, △

Уровень 6 — △, □, □, □, □, ○

Уровень 7 — ○, ○, △, ✕, △, ✕

Уровень 8 — □, □, ✕, △, □, □

Уровень 9 — △, ✕, ✕, △, ○, △

Уровень 10 — ✕, △, □, ○, △, ✕

Уровень 11 — ○, □, ✕, ✕, □, ✕

Уровень 12 — □, △, ✕, □, ○, ✕

Уровень 13 — ✕, ✕, ○, △, ○, △

3D Lemmings

Коды уровней

Уровень Fun

LEWISIAN
BLIMBING
FANAGALO
DRICKSIE
KURTOSIS
GREGATIM
WALLAROO
AVENTAIL
GAZOGENE
JINGBANG
DIALLAGE
BUNODONT
NAINSOOK
YAKIMONA
FUMITORY
CINGULUM
BESLAVER
ANABLEPS
QUINCUNX
TARLATAN

Уровень Tricky

CABOCEER
GEROPIGA
BONTEBOK
EMPYREAL
LANGLAUF
NANNYGAI
SARATOGA
QUINTAIN
MUSQUASH
ZOMBORUK
SKILLING
WOBEGONE
BINDIEYE
FRAXINUS
LINDWORM
CURLICUE
HANEPOOR
IDEMQUOD
BLANDISH
MALAGASY

Уровень Taxing

CHORIAMB
GARGANEY
KAOLIANG
MAROCAIN
OBTEMPER
TASTEVIN
VELLOZIA
BORACHIO
JACKAROO
COOLAMON
BANAUSIC
FABURDEN
RECKLING
MIRLITON
OPAPANAX
BIMBASHI
CAATINGA
PENSTOCK
SPRINGAL
BABIRUSA

Уровень Mayhem

CHORIAMB
GARGANEY
KAOLIANG
MAROCAIN
OBTEMPER
TASTEVIN
VELLOZIA
BORACHIO
JACKAROO
COOLAMON
BANAUSIC
FABURDEN
RECKLING
MIRLITON
OPAPANAX
BIMBASHI
CAATINGA
PENSTOCK
SPRINGAL
BABIRUSA

Код выбора уровня.

Если ввести этот код, то Вы можете выбрать любой уровень: **LAMPWICK.**

NBA Jam T.E.

Секретные игроки.

Чтобы сделать доступными следующих секретных героев, войдите в экран ввода имени, затем нажмите и держите кнопки **L1** и **R1** и, держа их нажатыми, введите следующие инициалы и даты.

Frank Thomas	**FNK и JAN 8**
Larry Bird	**LAR и JAN 15**
Air Dog	**AIR и JAN 21**
Jax	**JAX и MAR 1**
Suns Mascot	**APE и APR 2**
Adrock	**ADR и APR 6**
MCA	**MCA и APR 9**
Sequoia	**SAW и APR 10**
Prince Charles	**CHA и MAY 4**
Chow Chow	**CHD и MAY 5**
Bill Clinton	**BIL и JUN 3**
Hugo the Hornet	**HOR и JUN 12**
Mike D	**M_D и JUL 1**
Rivett	**REV и JUL 6**
Magic Hair	**STH и DEC 8**
Kirb	**CHR и DEC 18**
Hodgeson	**HOG и DEC 31**

Mortal Kombat 3

Играть за Smoke.

Во время вступительного демо подождите, пока появится экран с **Rayden,** и начинайте вращать стрелки джойстика по часовой стрелке до тех пор, пока не появится надпись: **«Ultimate Kombat Kode».** Затем быстро введите код: **R1,** △, △, △, △, △, △, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○. Вы должны услышать, как голос скажет: **«Outstanding»,** а на экране появится надпись, подтверждающая, что код активирован. Теперь секретный робот-ниндзя **Smoke** может быть выбран Вами.

Секретный режим кодов.

Во время вступительного демо нажмите ✕, ○, △, **R1, R1, R2, R2, R1, R1.** Вы услышите как голос прокричит: **«You'll never win!»** После этих слов нажмите **Start.** Когда появится каменный блок со словом **«Kombat»,** написанным красными буквами, нажмите ⇧, чтобы получить доступ к секретному меню кодов.

Agile Warrior

Вот несколько кодов для этой игры, которые значительно помогут Вам. Просто войдите на экран паролей и введите один из следующих кодов:

5433
0007
1213
1224
7154

Total Eclipse Turbo

Коды миссий.

Миссия 2 — ✕, ○, △, □, ✕, ✕, ✕, □
Миссия 3 — △, △, ○, ✕, △, △, ✕, □
Polaris 5 — ○, ○, ○, △, ✕, △, □, □.

Выбор уровня.

В главном меню выберите опцию **password,** но не входите в нее. Вместо этого нажмите и держите кнопку **Select** и введите следующую последовательность: □, △, **L1.** Отпустите кнопку **Select** и нажмите □, △, **L1,** □, △, **L1.** На экране должна появиться надпись **«Stage - 1»,** и Вы сможете выбрать любой уровень от 1 до 20.

10 продолжений, 10 самолетов, 10 плазменных выстрелов.

Если Вы хотите получить все это, то просто начните игру, потом поставьте ее на паузу и кликните на опции на экране, на котором находится надпись **«Play Game».**

Теперь нажмите △, □, ○, □, △, □, **L1, L1, R1.** Если Вы теперь нажмете на картинку справа, то появится череп. Нажмите △, □, **L1, L1,** □, △, и игра перезапустится со всеми этими полезными штуками.

Johnny Bazookatone

Коды уровней:

Мир 2 (Уровень 1) — **AFLEAPIT**
Мир 2 (Уровень 2) — **TEASPOON**
Мир 2 (Уровень 3) — **SEDATION**
Мир 3 — **VERYNICE**

Выбор уровня:

Чтобы пропустить уровень, войдите на экран паролей и введите **KRISTIAN.** Теперь при помощи стрелок джойстика Вы можете выбрать любой уровень.

Режим GOD:

Этот код позволит пройти уровень, невзирая на врагов и препятствия — они не смогут нанести Вам никакого урона. Просто введите на экране паролей **PILCHARD.**

Twisted Metal

Коды уровней:

Freeway — ✕, □, □, ○, △
River park — ✕, △, □, ○, □
Cyburbia — ✕, □, △, △, △
Warehouse — ○, △, □, ○, ○
Rooftop — □, △, ✕, ○, ✕

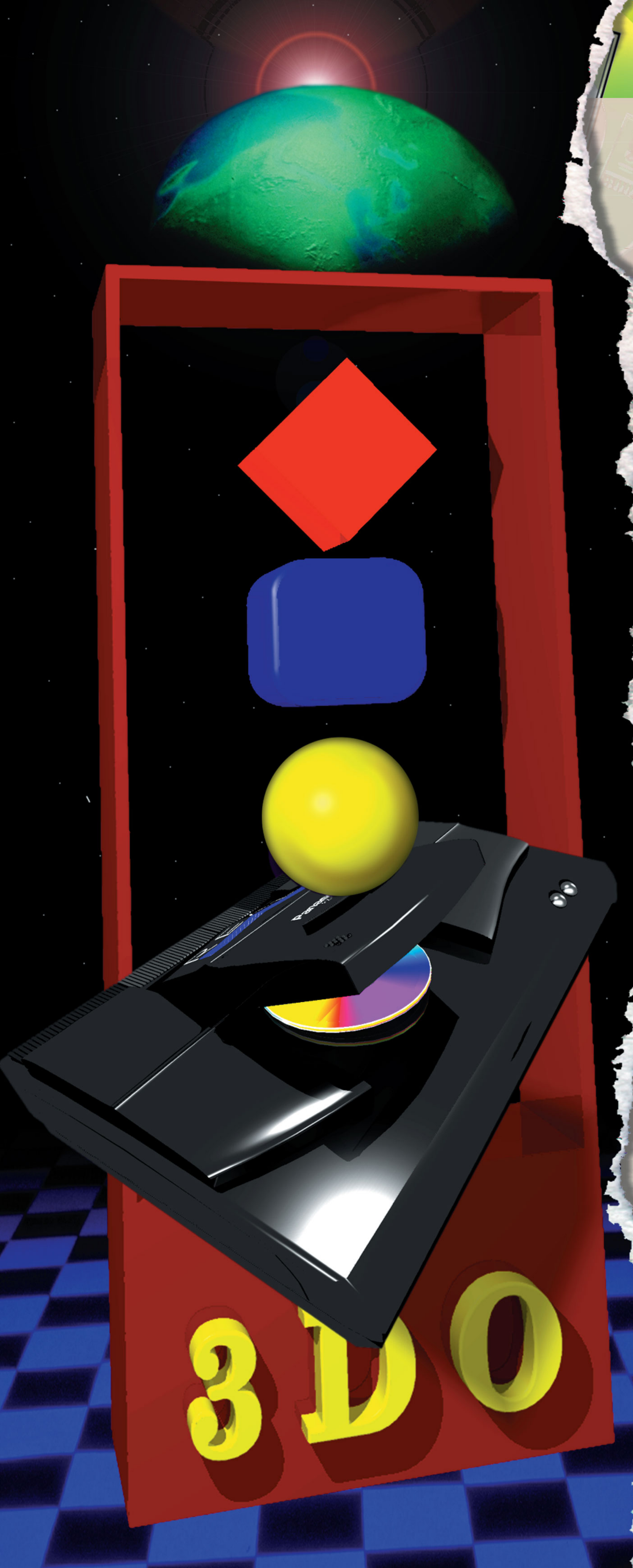
Если Вы хотите действительно сразиться ни на жизнь, а на смерть, то введите следующий код. Тогда на Вас одновременно накинутся пять машин: □, △, ○, □, □.

А этот код сделает Вас неуязвимым: □, △, ✕, **Пробел** (нажмите ⇨), ○.

Alien Trilogy

Если игра становится слишком сложной и Вы просто застряли на одном месте, то воспользуйтесь кодом выбора уровня…

На экране паролей введите **G0LVL** и номер уровня.



Многие отечественные игроманы завидуют своим японским коллегам: мол, и приставки они раньше попробовать могут, и игр у них полно своих, японских, простому смертному недоступных. Не надо завидовать, товарищи. Все хорошие игры обязательно переводятся на английский язык, а остальные просто не стоят того. **AutoBahn Tokio** — яркое тому подтверждение. Притом нельзя сказать, что это уж очень плохая игра — просто крайне неинтересная.

Перед нами — неудачная попытка сделать что-то, похожее на The Need for Speed, чтобы не успевшие еще остыть гонщики покупали ее только за то, что она «тоже про это». Неудачная потому, что до гоночного шедевра «Автобану» далеко.

В игре имеются три трассы, по которым можно гонять на четырех разных машинах. Никакого видео, никаких технических данных — машины можно идентифицировать только по цвету кузова, все остальное у них крайне непримечательное, а названий нет и вовсе. Зато у автомобилей есть технические характеристики — четыре графика, наглядно демонстрирующих, как быстро машина разгоняется, насколько хорошо слушается руля, какова ее максимальная скорость и как она дер-



жится на трассе. Разница в этих показателях действительно заметна в игре.

Если все три трассы «Автобана» склеить, то получится нечто, длиной почти равное одной из трасс The Need for Speed. Но только длиной. По дорогам ездит три вида транспорта — голубые легковушки, белые легковушки и маленькие такие микроавтобусы. Никакой полиции, никаких красочных аварий: врезался в лоб, бах, машины отскочили друг от друга и поехали дальше.

Трассы в игре также не имеют имен. Первая из них — кольцевая спортивная, вторая — длинная и извилистая горная, третья — ночная городская. Откуда на спортивном кольцевом треке взялись вялоедущие микроавтобусы — загадка (ну, хотя бы нет встречного транспорта). Отличить спортивную трассу от горной можно только по закольцованности первой и по наличию встречных на второй, в остальном, с графической точки зрения, разницы нет никакой. Немного оригинальна ночная трасса — во-первых, действительно, ночь, и во-вторых, действительно, город. Правда, движение тут тоже одностороннее, и хотя справа и



AutoBahn Tokio



Тема:	**Атосимулятор**
Издатель:	**Panasonic**
Разработчик:	**Sanai**
Кол-во игроков:	**1**

Дмитрий РЕЗНИКОВ

слева периодически виднеются параллельные дороги, выехать на них никак нельзя, а жаль.

Кстати, хочу напомнить, что, так как игра японская, встречные машины едут тут исключительно по правому от Вас ряду. Это — одна из немногих приятных особенностей игры, как никак необычно. Правда, оценить встречный траффик сполна можно только на одной трассе — горной.

Гонять можно либо с секундомером, либо с автоматическим противником. Автоматический противник очень силен в управлении



своим японским автотранспортом, потому вероятность увидеть в конце гонки любимое слово «LOSER» весьма велика. Что, впрочем, не помешает оказаться в таблице рекордсменов. Туда заносят время, а на городской трассе еще и некое трехзначное число, видимо, очки, однако, за что их дают и как они сказываются в таблице, неясно.

Графика поражает своей недоделанностью и однообразностью. Разделительная полоса, если Вы едете непосредственно по ней, крайне неестественно извивается внизу экрана, болтаясь корявыми зигзагами вправо-влево. Скалы по бокам трассы иногда просвечивают, демонстрируя моря и поля позади себя, и тоже подвергаются всяческим визуальным трансформациям при ближайшем рассмотрении. Стоящие на обочинах дорожные знаки, очевидно, предупреждающие о поворотах (потому что о скорости тут, за неимением полиции, предупреждать незачем), абсолютно невидны — вернее, видно, что что-то там такое стоит, похожее на знак, но что оно собой хочет сказать — неясно.

И тут снова ночная трасса оказалась впереди двух других. Наверное, ей было уделено особое внимание, как никак игра-то называется не просто «Автобан», а «Автобан Токио». Разделительная полоса «гуляет» тут почему-то значительно меньше, а стены не просвечивают вообще (возможно, просвечивание ночного города сквозь темную стену не так заметно, как голубое небо сквозь гранитную скалу). Дорожные же знаки на городской трассе отсутствуют



— вместо них во всех поворотах на стенах нарисованы огромные желто-черные стрелы, видные издалека. Впрочем, те же самые желто-черно-полосатые стены служат плохую службу, потому что при вылете с дороги происходит некий «бум», машина странно подпрыгивает, символизируя аварию, и приходится разгоняться снова. А на негородских трассах такие вылеты приводят лишь к поездкам по траве.

Управляя машиной, можно выбирать одну из трех точек обзора: с капота (когда от машины вообще ничего не видно, только несущаяся на Вас трасса), немного сзади машины и сильно позади. При последнем варианте можно наблюдать высекаемые при трении о стены и другие машины искры, а также некое подобие дыма из-под колес при торможении и резких поворотах. Постоянно на экране имеется тахометр и индикатор коробки передач, что несколько облегчает игру с ручной коробкой передач.

Хотя переключать скорости вручную в этой игре можно, делать этого совершенно не стоит — никакой прибавки в скорости не получится, наоборот. Компьютер сам переключает передачи только при наборе макси-



мальных оборотов, и делает это очень быстро, избавляя от ненужных хлопот.

Звуковое сопровождение к игре незамысловато. Заставка сопровождается традиционным для японских игр фальшивым жизнерадостным воплем «АВТОБАН!!! ТОКИОООО!!!», после чего начинается серенькая музычка. Та же серенькая музычка будет Вас сопровождать и во время гонок, если Вы, конечно, не догадаетесь ее отключить, что сделать не так-то и просто. Но если Вы — большой любитель слабых музыкальных технотворений, можете выбрать любую из шести мелодий для фона во время гонки. Звук двигателя, конечно, довольно мало напоминает собственно звук двигателя, но, в принципе, по нему можно ориентироваться в плане переключения передач, хотя все равно тахометр нужен: звук подводит. Аварии на страшной скорости сопровождаются вялым стуком падающего на деревянный пол тела (или мешка с песком, кому как нравится). Никаких сигналов, никаких аудиоэффектов при въезде в тоннели и под мосты, ни чего либо еще подобного не предусмотрено.

Единственная отрадная вещь в игре —



это скорость. Что есть, то есть. Двигаются машины очень быстро (не по спидометру, а по реальному ощущению), что очень сильно усложняет управление, зато делает игру веселей (»Что это было? Мимо чего я только что проскочил?»). Внезапно выскакивающие из-за поворотов не по той полосе прущие минивэны, крутые извилины трассы появляются внезапно и заставляют совершать аварии, которых каким-то одному ему ведомым способом избегает соперник. Зато соперник, так же как и Вы, не всегда может избежать трения о стены в крутых поворотах, что замедляет его движение и дает редкий шанс догнать и обогнать хитреца.

Оппонент абсолютно не настраивается на Вашу скорость (как это было в The Need for Speed), единственное, что хоть как-то влияет на темп Вашего отставания — это выбранный уровень сложности. Их тут три, и влияют они исключительно на скорость соперника — в остальном на самом сложном ни увеличения траффика на дорогах, ни обязательности ручной коробки передач, ни чего либо еще не происходит. Единственный способ заставить соперника ошибиться — это постоянно держать его в поле видимости, тогда компьютер будет вынужден не просто уводить его автомобиль со средней скоростью вперед, а также и рулить, в результате возможны (но маловероятны) даже аварии, в которых он от Вас отстанет.

В общем, будь «Автобан» единственным автосимулятором для 3DO, играть в него было бы можно, в целом кое-что тут есть, но, так как авто- (и мото-) симуляторы для этой приставки имеются в достатке, «Автобан» может заинтересовать только коллекционеров и людей, вдоль и поперек исколесивших The Need for Speed и страстно желающих поездить на чем-то другом. Если бы такая игра появилась на заре существования приставки, она бы еще как-нибудь смогла конкурировать с MegaRace и Crash'n'Burn, однако, будучи выпущена в 1995 году, после The Need for Speed, Autobahn Tokio была обречена на безвестность с момента своего появления. Зачем такие игры делать, и зачем Панасонику их издавать — загадка.



Дмитрий РЕЗНИКОВ

F1GP

Тема:	Автосимулятор
Издатель:	Fuji Television
Разработчик:	Pony Canyon
Кол-во игроков:	1

Гонки первой «Формулы» — крайне благодатная почва для автосимуляторов. Казалось бы, сам Бог велел лепить игры как минимум каждый год, вроде хоккея, — «Формула-95», «Формула-96», «Формула-97»... Однако почему-то никто этого не делает, и представляемая Вашему вниманию игра — единственная для приставки 3DO, посвященная этим замечательным спортивным соревнованиям. Очень жаль, что признанный лидер «формульских» симуляторов на PC ограничил свой вклад в 3DO-шную сферу одним лишь странным музыкальным синтезатором «CPU Bach»,



а признанный лидер 3DO-шных автосимуляторов Electronic Arts не воспользовался возможностью сделать еще одну великую игрушку. Но, впрочем, чем богаты — тем и рады, так что давайте не будем мечтать и посмотрим, что такое нам предлагает японская фирма Pony Canyon.

Судя по всему, F1GP зарегистрирована в FIA, во всяком случае, и названия команд, и имена гонщиков полностью соответствуют раскладу сезона 1995 года. Своего гонщика создать тут нельзя, потому приходится ездить одним из существующих. Хотя на трассе различить машины разных команд довольно трудно, а ин-



формации о том, кто едет спереди и сзади, никто не показывает, все же примерная расстановка сил на начало 1995 года соблюдена, правда, немного чересчур активен Икио Катаяма, который периодически не только занимает пол-позишн, но и выигрывает гонки.

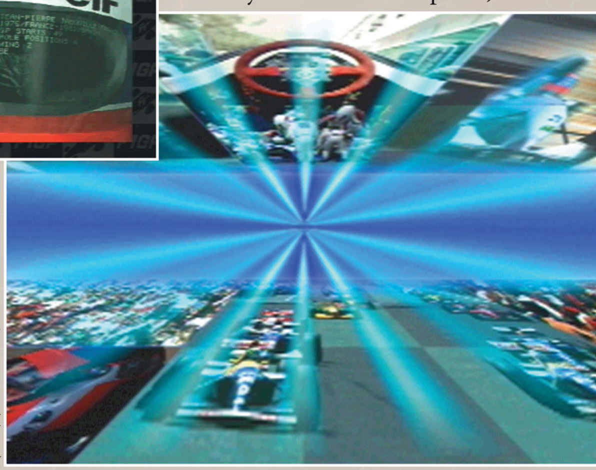
Соответствуют действительности и трассы чемпионата, причем по каждой из них на диске имеется небольшой фильм с комментариями на японском. Несмотря на довольно странную графику игры, треки повторены довольно точно и легко узнаются теми, кто более-менее разбирается в гонках.

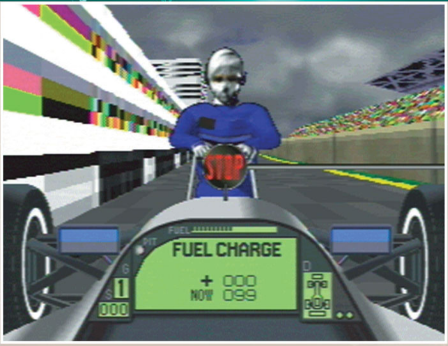


Еще один элемент реализма в игре — обширное меню настроек машины, в котором можно копаться перед каждой гонкой и квалификационным заездом. Тут можно менять все, начиная от переключателя ручной/автоматической коробки передач и количества заливаемого на старте топлива и кончая наклоном антикрыльев и даже передаточными числами (!). Надо сказать, что разобраться в этом меню довольно непросто, хотя оно и на английском языке, однако сделать это зачастую просто необходимо.

На этом, пожалуй, реализм заканчивается и начинается фантазия авторов. Гонка длится ровно шесть кругов, не больше, не меньше, и изменить эту цифру почему-то никак нельзя. Правда, за эти шесть кругов иногда успевают износиться шины, и приходится ехать в боксы. Очень странно выглядят трассы — они чудовищно узкие, почти однополосные, и потому обогнать или уложиться в поворот тут довольно непросто. Также довольно странно ведет себя машина при авариях — она имеет тенденцию неизбежно разворачиваться, но не ломаться даже при выключенной опции «неубиваемости». Правда, где-то после десятого въезда в отбойники зажигается лампочка, сигнализирующая необходимость поездки в боксы, однако ее можно смело игнорировать: на скорости и поворотливости машины поломки никак не сказываются. Правда, теперь уже можно будет окончательно доломать машину, но успеть это сделать за шесть кругов весьма сложно.

Квалификация также состоит из шести кругов, причем начинаете Вы со стартовой ленточки, и при этом учитывается и время, показан-









ное на первом круге. Во время квалификации на трассе никого, кроме Вас, нет, и потому, в принципе, тут возможно показать достаточно неплохой результат, чтобы занять не последнее место на старте. Квалификацию можно прекратить, как только Вы будете удовлетворены собственным временем на круге.

В игре предусмотрены изменения погодных условий — температуры воздуха и чистоты неба. От температуры, по идее, должен зависеть Ваш выбор резины, хотя компьютер подбирает оптимальную самостоятельно, дождливая погода выражается исключительно в замене голубого неба на серое — никакого снижения скорости или сложностей с управлением не наблюдается.

Графика, честно говоря, оставляет желать лучшего. И это довольно странно. Основная проблема — вид дороги, по которой Вы едете. Она покрыта большими серыми квадратами разной яркости, однако их размеры и контрастность не дают поверить, что Вы едете по гладкому формульскому покрытию, больше это похоже на колхозную грунтовую дорогу. Не менее странно выглядят холмы по бокам трассы — такое ощущение, что их просто недорисовали и бросили на стадии моделирования. Зато весьма детально прорисованы рекламные щиты, трибуны, а также здания на трассе в Монако. Рекламные щиты, кстати, довольно оригинальны: внешне логотипы полностью соответствуют своим жизненным прототипам, однако названия рекламируемых фирм на них немного изменены. Так, Agip стал Asia, а Mobil 1 превратился в Mabli 1. «Детальное изучение» отбойников трассы, которое происходит в поворотах довольно часто, демонстрирует некоторые графические недоделки: отбойники начинают деформироваться, сквозь них видны голубые дали. Те же графические проблемы наблюдаются иногда и просто во время гонки, когда модели стоящих с боков трассы кранов вдруг увеличиваются в размере и заполняют желтыми прямоугольниками на полсекунды весь экран.

Как и полагается любому формульскому симулятору, ездить здесь с ручной коробкой передач абсолютно невозможно. Однако, ездить с автоматической — значит никогда не побеждать, потому что на автомате у всех машин очень слабый разгон, а необходимое изменение передаточных чисел приводит к невозможности автоматического переключения с первой передачи на вторую. Вообще же, некоторая корректировка автонастроек бывает очень полезна, потому что компьютер, кроме резины, ничего толком придумать не может, да и резину ставит обычно без расчета на то, что Вы будете постоянно царапать отбойники и пахать поля по бокам трассы.

В общем и целом, несмотря на некоторые недостатки, игра эта, будучи единственным симулятором гонок «Формула 1», заслуживает определенного внимания со стороны любителей этих соревнований, особенно если 3DO — единственный игровой аппарат в Вашем доме.



ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ

Если Вы внимательно наблюдали за поединком, то наверняка заметили, что киллер выронил небольшой предмет. Поэтому, первым делом этого дня будет посещение крыши **Rusty's Funhouse.** Возьмите устройство для слежки (**Tracking device**) — его-то и уронил убийца. Осмотрите (**Examine**) его. Спускайтесь с крыши на Чандлер авеню (**Chandler Ave**). Снова осмотрите устройство для слежки (**Examine**) и оставьте его включенным (нажмите на **On**). Чем чаще будет раздаваться «пиканье», тем ближе находится интересующий нас объект.

Могу Вас немного порадовать — объект этот стационарен, т.е. находится на одном и том же месте. Найти его несложно — идите в дворик за ломбард Рука (**Rook's Pawnshop**), проходите через небольшую калитку и лезьте в люк (**Sewer**). Теперь внимательно слушайте сигналы устройства для слежки. Медленно идите по подземному лабиринту. Как только Вы почувствуете, что частота «пиканья» устройства достигла максимума, остановитесь и внимательно осмотрите стены. В одном месте окажется тайник. Откройте его с помощью стамески (**Use Chisel**). Внутри будет небольшая коробка Эмили (**Emily's puzzle box**). Все бы нечего, но на коробке находится мощное современное взрывное устройство. Его необходимо дезактивировать, для того чтобы забрать коробку Эмили.

Итак, перед нами еще одна новая загадка. Как всегда при игре в режиме **ENT** у Вас нет никаких ограничений (в данном случае по количеству ходов), а при режиме **GP** — есть. Загадка не сложная — задача заключается в том, чтобы перенести все красные фотоны в правую камеру, а зеленые в левую, т.е., проще говоря, поменять местами фотоны в камерах. При этом накладывается два условия. Первое: в камере, из которой осуществляется перевозка, должно быть одинаковое число зеленых и красных фотонов. На камеру-приемник это не распространяется. И второе: для транспортировки из камеры в камеру необходимо, чтобы в транспортере находился один светло-красный или светло-зеленый фотон. Причем, эти фотоны нечем не отличаются от своих темных собратьев при подсчете баланса (т.е. можно оставлять, к примеру, в камере темно-кра-

сный и ярко-зеленый фотоны). Если есть желание, попробуйте решить эту головоломку самостоятельно, повторяю — она не сложная. Ну, а для ленивых привожу решение:

1. Отправьте в левую камеру два темно-красных фотона и один ярко-красный

2. Отправьте в правую камеру два темно-зеленых фотона и один ярко-зеленый

3. Отправьте в левую камеру один темно-красный и один ярко-зеленый фотоны

4. Отправьте в правую камеру один темно-зеленый и один ярко-красный фотоны

5. Отправьте в левую камеру два темно-красных и один ярко-зеленый фотоны

6. Отправьте в правую камеру два темно-зеленых и один ярко-красный фотоны

После указанных манипуляций устройство будет дезактивировано. Возьмите коробку Эмили и осмотрите ее. На одной из граней будет небольшое отверстие, запомните этот факт. Отправляйтесь в **Flamingo,** чтобы навестить Эмили. Теперь Гас превратится из заклятого врага в хорошего приятеля — еще бы, ведь Вы спасли его девушку!

Спросите девушку о Мэллое. Текс узнает, мягко говоря, шокирующую информацию — оказывается, Эмили замужем. И за кем, как Вы думаете?! За Меллоем! Вот такая вот история.

Далее, спросите ее о **NSA,** затем поговорите с Гасом. Он скажет Вам, где найти обертку **(Wrapper),** которую использовал Мэллой, отправляя коробку. Идите на аллею, расположенную за Flamingo, и посмотрите на светлый столб. На нем Вы и увидите обертку (возможно, для этого придется задрать голову). Достать его пока не представляется возможным, поэтому отправляемся на поиск подручных средств. Рядом с дверью находится мусорный бак, возьмите из него антенну **(Antenna).** С помощью нее и снимите листок. Осмотрите его **(Examine).** Текс заявит, что неплохо было бы рассмотреть **Wrapper** получше. Для этого объедините листок и фотоанализатор, и осмотрите нижний левый квадрат — увидите номер печати почтового отделения.



СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

С чистой совестью возвращаемся к себе в офис и... оказываемся арестованными ребятами из **NSA.**

Далее Текса ждет малоприятная встреча с Джаксоном Кроссом **(Jackson Cross).** А потом последует довольно опасный диалог, от которого зависит Ваша жизнь. Попытайтесь надурить этого негодяя, рассказав ему только часть того, что Вы знаете. Соврите, что пришли «чистым», и, наконец, отдайте ему коробку Эмили. Вы еще вернете ее позже. Короче говоря, диалог следующий: **B-B-C-C-A-A-C-A.** После этого Вас должны отправить домой... Обойдутся с Тексом, безусловно, не по-джентельменски, ну и пускай, зато жив остался!

А дальше еще один сюрприз, и опять в офисе. Только на сей раз сюрприз будет достаточно приятным — Вас посетит Риган Мадсен **(Reagan Madsen).** После видеовставки посмотрите на листок с номером ее телефона.

Отправляйтесь к Маку в полицейский участок и расспросите его о **PB Metter 3887412.** Он направит Вас в почтовое отделение, а оттуда придется совершить прогулку к **Garden House,** где, как выяснится, и проживает Мэллой. Кажется, мы уже почти у цели.

Поговорите с экономкой и повесьте ей немного лапши на уши. А делается это следующим образом: **B-A-B-B-A-A.** Итак, Вы оказались в комнате Мэллоя. Около ночника возьмите **Bay City News Anagrams,** откройте крышку секретера и заберите журнал **(Cosmic connection),** визитку **(Everlok Safe bussiness card)** и конверт с CD-диском. Осмотрите все предметы. Попробуйте открыть дверь чулана **(Closet),** что, впрочем, не удастся, пока Вы не найдете ключи. Возвращайтесь в офис.

Вставьте CD-диск в компьютер. В доступе будет отказано, т.к. требуется ввести некоторый секретный код, которого мы пока не знаем. Возвращайтесь в **Garden House.**

Взгляните на стул. Так-так, на стуле появились джинсы — в первый наш визит на нем не было ничего. Значит, Мэллой был здесь, а самое главное, это значит, что он жив и наши поиски не напрасны. Возьмите джинсы и осмотрите их.

Отправляйтесь на **Waterfront Warehouse** (не спутайте с **ACME Warehouse!).** Там мы, наконец, и встретим Мэллоя...

ДЕНЬ ПЯТЫЙ

После видеовставки, в которой Вы станете свидетелем смерти Мэллоя и едва сами унесете ноги, Текс опять окажется в своем офисе. Первым делом примите факс от Люции (факсовый аппарат расположен на шкафу). Посмотрите сообщение, оставленное Челсией по видеофону. Затем возвращайтесь в **Waterfront Warehouse.** Напротив Вас будет коробка, отодвиньте ее. Под ней окажется **Post Office Receipt,** возьмите этот листок. С пола поднимите еще один листок (желтый), а со стола возьмите **Flight Schedule.** Осмотрите все эти бумажки. Несмотря на то, что с виду они невзрачные и, казалось бы, не содержат ничего важно-

го, на самом деле они являются одними из самых любопытных документов. Теперь отправляйтесь в дальний левый угол помещения и отодвиньте тюфяк. Под ним окажется сейф. Что же, эти парни из **NSA** работали спустя рукава, раз сумели пропустить такую значимую деталь интерьера. Текс, безусловно, себе такой роскоши не позволит...

Если Вы играете в режиме **GP,** то (в кой-то веке) переходите к следующему абзацу. Для **ENT** режима Вам придется проделать следующие операции. Отправляйтесь в **Electronic's Shop** и купите там **Robco Safebuster,** с помощью этого устройства можно узнать комбинацию цифр, но в неправильном порядке. Возвращайтесь в **Waterfront Warehouse** и используйте **Robco Safebuster** на сейфе. Прокрутите разок барабан — на приборе появятся числа.

Узнать и правильные числа, и их точный порядок совсем несложно. Взгляните на **Everlok Safe Business Card.** Внизу располагаются числа, которые и являются немного видоизмененным кодом к сейфу (а никакой это не телефонный номер!). Ничего эти числа Вам не говорят? Наверняка Вы заметите, что из них всех извлекается целочисленный квадратный корень. И, таким образом, мы получаем правильный код: **22 31 15 7.** А как открыть сейф? Хороший вопрос. Подойдите к сейфу и взгляните на него. Теперь установите указатель мыши в правой части диска. Нажмите и **ДЕРЖИТЕ** левую кнопку мыши до тех пор, пока не будет набрано число **22** (вверху есть стрелочка, по которой можно ориентироваться). После этого, переместите курсор влево и держите кнопку до тех пор, пока не будет установлено следующее число — **31** (ошибетесь, проскочите и т.п. — все заново). Затем опять курсор вправо, и набирайте число **15,** затем опять влево, и число **7.** Одна ошибка — и опять эта «приятная» процедура. Мне удалось правильно набрать код лишь со второго раза...

Из сейфа забирайте **Scratch Papper** и **Key** (ключ). Ключ нужен для того, чтобы открыть кладовку в **Garden House.** Воспользуйтесь им. Возьмите из кладовки кейс (он лежит на верхней полке) и осмотрите его. Возьмите из него **Gate Of The Sun Photograph** и **Malloy's Notebook.** Посмотрите на пол кладовки и поднимите книжку **«Messages From Outer Space»,** после всех этих манипуляций возвращайтесь в офис.

Когда Вы вернетесь в офис, позвоните Риган и назначьте с ней встречу. По окончании телефонного разговора отправляйтесь в **Imperial Lounge.** Далее последует долгая сцена, в которой Текс расскажет девушке о гибели ее отца. Риган передаст Вам одну из коробок **(Reagan's Puzzle Box).** После этого Вы вновь окажетесь в своем офисе. Посмотрите еще одно сообщение от Люции. Перезвоните ей. Спросите ее о **Anagrams, JI Thelwitt** и **Cosmic Connection.** Распрощайтесь с ней. После этого позвоните Риган и поговорите с ней **(C),** девушка расскажет Вам нечто любопытное. Осмотрите коробку Риган **(Reagan's Puzzle Box),** затем совместите ее с **Malloy's Tapestry.** Это следующая загадка. Ваша задача — получить картинку на коробке, идентичную картинке на листке. Правила точно такие же, как и в «пятнашках». Как всегда в **GP** режиме, время ограничено.

После того как и эта загадка будет успешно решена, отправляйтесь в **Muc Mulden's Office.** Спросите его о **Dag Horton Autotec Connection.** Мак отправит Вас за ответом в морг, где находится тело Дага, обложенное льдом. Что же, в морг, так в морг...

Оказавшись в морге, возьмите со столика скальпель. Затем подойдите к ячейкам и попытайтесь открыть ящик, промаркированный **G-H.** Ничего не получится. Попробуйте скальпелем... Получилось? Забирайте из него **Dag Horton's Wallet** и **Cabinet Key.** Осмотрите **Wallet** — Вы найдете **Security System Card.** Все, в морге больше делать нечего, отправляемся в **Autotech.**

На сей раз здание оказывается совершенно пустым — для тех, кто играл в режиме **ENT,** оно таковым являлось всегда, а тем, кто пошел по более сложному пути, еще в прошлое посещение удалось избавиться от назойливого охранника. Отправляйтесь в офис Дага Хортона. Откройте ящики, используя **File Cabinet Key.** Возьмите документы **(Documents)** и **NSA Key.** Осмотрите документы и запомните секретный код — **1091.** Он скоро Вам понадобится. Теперь идите в **Evidence Room** (комната, в которой хранятся различные вещдоки и улики). Используйте на электронном замке **Horton's Security Card** и введите код доступа — **773348.**

Итак, Вы в помещении. Ищите ячейку с индексом **B15.** Нашли? Открывайте ее, там находятся большие пачки денег — берите, не помешают. Теперь займитесь отысканием ячейки **B17.** Откройте ее с ключом **Horton's NSA Key** и возьмите **Emily's Puzzle Box** — помните, я обещал Вам, что мы еще вернем этот предмет!

Теперь идите к ящику **E36** и возьмите из него **Pemell's Euphoria Disk.** И, наконец, из последней ячейки с индексом **E13** заберите **NSA ID Badge.** Затем идите к размагничивающему аппарату.

Если Вы попытаетесь пронести предметы через выход — сработает сигнальное устройство, т.к. на все предметы нанесен невидимый глазу магнитный слой. Его уничтожением мы и займемся.

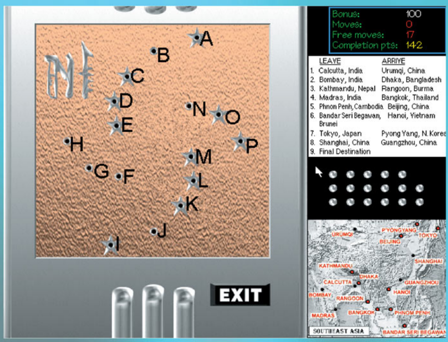
Размагнитить нужно три вещи — **Emily's Puzzle Box,** деньги и **Pemell's Euphoria Disk.** Процедура осуществляется следующим образом — кладете предмет в недра агрегата, вводите секретный код **(1091),** затем забираете уже размагниченный предмет.

Покиньте комнату и отправляйтесь в **Pawnshop.** Покажите Руку **Receipt** и заплатите 250 «зеленых» — получите **Black Dagger.** Возвращайтесь в офис.

В офисе решите загадку **Emily's Puzzle Box.** Для этого предварительно соедините **(Combine)** следующие вещи: **Flight Schedule, Map Of Asia, Pegs From Regan's Box** и **Emily's Box.** Теперь приступайте к непосредственному разгадыванию; для ленивых привожу решение:

Кладите шарики по порядку в лунки: **J, B, G, O, D, L, H, P, I, A, K, C, M, E, N, F.** Должна появиться еще одна лунка — в пересечении отрезков. В нее тоже положите шарик.

После этих манипуляций puzzle будет решен. Осмотрите **Unlocked Puzzle Box.** Позвоните по видеофону Флитзпатрику. Спросите его: **AE, OE, EW** (в ответе профигурирует имя **Archie Ellis), JI Thelwitt, Cosmic Connection** и **Elijah Witt.** Телефон **Archie Ellis** Вы найдете на желтом листке. Позвоните ему. **Archie** задаст Вам три вопроса, на каждый будет предло-



жено три варианта ответа. Выбирайте те, в которых фигурируют: **Gate of the Sun, Plain of Nazca** и **Elijah Witt.** После того, как Вы ответите на все вопросы (разумеется, правильно), назначайте встречу с **Archie.** Поговорите с ним о: **Cosmic Connection, Malloy Interview.** Дайте ему **Slicle of Power.** Затем спросите его о **Rosewell Security.** Теперь Вы располагаете всей необходимой информацией о таинственной военной базе **Rosewell.** Следующий день мы посвятим ее изучению.

ДЕНЬ ШЕСТОЙ

Как только он начнется, возвращайтесь к **Archie** и поговорите с ним. После этого вновь отправляйтесь в **Rosewell.** Откройте правый ящик стола и возьмите **Walkie-Talkie.** Осмотрите этот предмет — получите **Batteries.** Со стула около двери возьмите **Emergency Procedures Handbook.** Около лампы валяется коробок спичек — его тоже нужно прихватить с собой. На тумбочке Вы найдете **Rosewell Security Card,** а под тюфяком — **Laser Field Diagram.** Наконец, возьмите **Rosewell Padlock Key** из замка (справа). Попытайтесь открыть дверь с надписью **Emergency Buncer.**

Покиньте помещение (через дверь, возле которой стоит стул). Возьмите лопатку со стенда. Возьмите **Fuse** с коробок. Отодвиньте коробку и посмотрите на порванный кабель. Откройте ключом **Rosewell Padlock Key** амбар, который находится напротив Вас. Оттуда забирайте **Flashlight** и **Toolbox.** Соедините **Flashlight** и **Batteries.** Осмотрите **Toolbox** — получите **Wire Strippers.** Теперь идите к двери в правом углу. В режиме **ENT** просто используйте **Rosewell Security Card,** а в **GP** режиме — введите секретный код: **5142931.**

Итак, Текс внутри помещения, выход из которого прегражден плеядой лазерных лучей. Попробуем отключить хотя бы некоторые из них. На стене Вы найдете небольшую панель. Активизируйте ее, введите код **ALPHA.** Решение следующей загадки очень простое: **11, 1, 4, 13, 5** (нумерация слева-направо, сверху-вниз). Теперь некоторые лучи стали синими — через них можно спокойно проходить. Запишитесь. Аккуратно проходите через лазерное поле. Возьмите со стены **Cabel.** Попытайтесь открыть дверь. Не получилось? Ну и ладно — чего-нибудь придумаем!

Идите к разорванному кабелю (на площадке перед домом). Разрежьте провода и используйте их на порванном кабеле. Подойдите к двери дома и дерните за большой рубильник. Заходите в помещение. Откройте дверь, которая раньше не открывалась **(Emergency Buncer).** Из подпола возьмите **Box of Dynamite.** Осмотрите этот предмет — получите **Dynamite.** Соедините его с **Fuse.** Вновь возвращайтесь в зал с лазерами. Идите к двери, которую мы не смогли прежде открыть. Сейчас откроем.

Сохранитесь. Соедините **Dynamite** и **Matches.** Закладывайте взрывчатку поближе к двери и, как советует **Dream Theater — Light Fuse And Get Away,** что переводится: «поджигай шнур и уматывай». Необходимо убежать из этого помещения, иначе Текса ждет летальный исход. Я сумел сделать это с первого раза. В принципе, в данном случае не нужно быть большим «мышиным» виртуозом, чтобы вовремя выскочить из зала. Но впереди (правда, еще не скоро) нас ждет адское испытание, где нужно будет задействовать все свои способности по части управления движениями Текса.

Как только отгремит взрыв, вновь возвращайтесь в зал и идите к двери, которой, собственно, больше и нет. Что же, заходим внутрь и...

ДЕНЬ СЕДЬМОЙ

... внезапно оказываемся в следующем дне. Сразу же **ЗАПИШИТЕСЬ.** А потом прочитайте и запомните все действия, которые будут указаны в следующем абзаце. И только после этого приступайте к игре.

Итак, лимит времени крайне ограничен. Поэтому двигаемся только бегом (держать нажатой кнопку **«R»**)!

Первым делом отправляйтесь в зал номер **103** (зеленая дверь). Зайдите за стойку. Возьмите из холодильника **Ice Pick.** Откройте второй справа ящик и возьмите **Pot.** Выходите из зала. Теперь нужно зайти в комнату **104.** Используйте **Ice Pick** на канистре (слева), затем **Pot** на струе топлива. Выходите из комнаты. Подойдите к красной двери, которая находится в самом конце коридора. Откройте ее с помощью **Shovel.** Идите направо. Выдвиньте последний ящик с правой стороны (он рядом с открытой дверью) и возьмите **Containment Unit.** Соедините **Containment Scrap of Paper** с **Containment Unit.** Выходите из помещения. Опять возвращайтесь в зал номер **103.** Подойдите к плите и включите одну их камфорок (выключатель находится на стене). На ней подогрейте **Pot.** Отправляйтесь в комнату номер **102.** С полок возьмите коробку и осмотрите ее — получите **Spark Plug.** Идите в комнату номер **101** (желтая дверь). Идите налево. Подойдите к агрегату и откройте две панели. В левую положите **Spark Plug.** Откройте крышку топливного отсека и залейте топливо. В правой части аппарата находится тумблер, переключите его три раза и включайте всю систему. Через некоторое время (после того, как Текс скажет что-нибудь) используйте **Containment Unit** на зеленой панели. Теперь Вам ничего не угрожает — можно действовать спокойно и обдумано.

Обследуйте комнату. На коробке вы найдете **Wire Cutters,** неподалеку — **Oxygen Tank.** Теперь в комнате **102** возьмите **Plastic Contain** (на коробке, которая находится напротив двери). Осмотрите этот предмет — получите **Acetylene Torch.** Возвращайтесь в комнату **104.** Там Вы найдете **Acetylene Torch Handle.** Идите в помещение **104.** Подберите **CD-Disk.** Из ящика возьмите **CD-Player** и **Duct Tape,** соедините



CD-Disk и **CD-Player.** Идите в комнату **Rec Hall.** Возьмите **Alien Abductor, Free Weight Bar, Pool Cue** и **Dart.** Соедините **Pool Cue, Dart** и **Duct Tape.** Возвращайтесь в помещение **104** и используйте полученный предмет на **Roswell Level 2 Security Card** (эта карточка находится на полу, видна из-за приоткрытой двери).

Поднимайтесь на второй этаж. Используйте **Roswell Level 2 Security Card** на замке двери **War Room (202,** желтая). Возьмите **Alien Photographs.** Включите проектор. Подберите **Remote Control Unit.** Возьмите со стола **Military Documents.** Вернитесь к двери, которую Вы подорвали. Идите в конец коридора к двери без маркировки. Посмотрите на вентилятор. Отправляйтесь в помещение с лазерами (достаточно просто войти в него). Купите в **Electronics' Shop Robco Battery Pack,** соедините их с **Remote control.** Идите в комнату с вентилятором и используйте на нем **Weight Bar,** затем **Alien Abductor.** Если возникнут трудности с управлением, нажмите **F1.**

Дойдите до маркера **J2,** поднимайтесь на второй этаж. Будьте аккуратны с вентиляторами — их лопасти могут повредить аппарат. Теперь следуйте по пути:

J2-12 — оттуда возьмите **Screwdriver;**

J2-8 — возьмите **Hose;**

J2-3 — возьмите **Rosewell Security Badge;**

Если Вы играете в режиме **GP,** то посетите **J2-6** — и прихватите с собой **Vial Of Acid.** Нажимайте кнопку **Home.**

Отправляйтесь на второй этаж. Подойдите к лифту, который осуществляет перевозку на третий уровень. Используйте на механизме замка **Rosewell Security Badge.** Войдите в лифт. Посмотрите на панель. Используйте на ней **Screwdriver. СОХРАНИТЕСЬ!** Используйте **Wire Cutters** на проводах, хватайте бомбу и бегите к ящику, который установлен на стене третьего этажа. Откройте его и бросайте взрывчатку.



Опускайтесь на последний третий уровень. Идите в комнату **Miscellaneous Storage.** Возьмите **Striker** и **Acetylene Tank.** Теперь к двери **101-200.**

Соедините **Acetylene Tip** и **Acetylene Handle.** После этого, соедините **Hose, Oxygen Tank** и **Acetylene Tank.** Затем — все это вместе. Осталось только добавить к этой конструкции **Striker.** Взрывайте дверь.

Посмотрите на компьютер. Введите число **186** и код **7AC.** Далее будет небольшой **puzzle** — вот его решение (двигайте ползунки в указанном порядке):

122 106 168 149 150 148 177 176 178 180 188 199 198 160 166 195 192 182 188 199 178 180 186 198 196 197 178 180 188 199 175 174 186 176 177 150 148 168 149 122 106 186.

В режиме **GP** используйте на двери **Acid.** Открывайте дверь и забирайте **Power Fuel Cell #186.** После этого с чистой совестью возвращайтесь в офис.

ДЕНЬ ВОСЬМОЙ

Просмотрите сообщения, оставленные на видеофоне. Позвоните Люцие. Идите в комнату с компьютером, используйте на нем **CD-Disk.** Введите код: **«MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE MAPS».** Прочитайте файл.

Позвоните **Witt.** Скорее всего, ничего путного из этой беседы не выйдет. Идите в **Electronics' Shop** и купите **Robco Call Tracer.** Вновь звоните **Witt.** Диалог: **B-A-B-C-C-C-C.**

Отправляйтесь к **Witt. ЗАПИШИТЕСЬ!** Отключите сигнализацию: для этого необходимо нажать на четыре выключателя. Первый — за маской. Второй — на самом верху, за горшком с растением. До третьего необходимо дотянуться бамбуковым шестом, который можно найти в вазе. Четвертый — около стола, за декоративным деревом.

Встаньте на подъемник. Возьмите с кровати **Note,** из ящика — **Photo Album.** Осмотрите последний предмет — получите **Picture.** Используйте бамбуковый шест, чтобы снять дощечку **(Plaque).** Осмотрите ее. Возьмите **Tweezers** с ночного столика. Спускайтесь вниз.

Отодвиньте растение, которое находится около камина. Нажмите на выключатель. Используйте **Tweezers** на камине — получите **Foil Pack.** Осмотрите этот предмет — получите **Key.** Поднимите с пола книгу, возьмите еще одну с софы. Осмотрите их.

Посмотрите на статую. Используйте на ней **Key.** Перед Вами — следующая загадка. Нужно набрать код (сверху-вниз): **77 61 44 26** (режим **ENT)** или **70 12 84 65 39 67** (режим **GP).** Кодировка такая — **1** — точка, **5** — тире, **0** — овал. Собирать советую снизу.

После сборки откроется секретная панель в шкафу, возьмите из нее коробку. Осмотрите ее. Еще одна загадка. Необходимо поставить в соответствие привычному календарю календарь племени майя. Вот решение:

SEPT 8 — 4 AHAU
MAY 20 — 10 CHUEN
APRIL 17 — 3 MULUC
JULY 12 — 11 MEN

Отправляйтесь в **Garden House.** Возьмите с кровати **Package,** осмотрите предмет. Теперь осмотрите коробку — опять загадка (!). Но, справедливости ради, надо отметить, что достаточно простая. Соедините **Pieces From Witt's Box** с коробкой. Расположите кусочки рамки из оникса около изображений. Совет следующий — цвет рамки должен соответствовать цвету оникса.

Соедините четыре части **Pandora Device...** и наслаждайтесь видеороликом.

ДЕНЬ ДЕВЯТЫЙ

Текс прибыл в святая святых — древний город, неподалеку от которого находится космический корабль инопланетян. И не тот жалкий кораблик, который упал в Росвеле и был разобран учеными до последнего винтика, а настоящий гигантский космолет. Если до него доберется **NSA,** то на спокойной жизни человечества можно ставить крест...

Все начинается с комнаты **Snake Chamber.** Соберите 14 кусков папируса (один из них находится наверху монолита). Используйте любой из них на алтаре. Соберите карту (все анало-

гично первым загадкам).

Выходите через дверь с изображением звезды. Идите к первому перекрестку, по пути прихватите **Charcoal.** Поворачивайте **НАПРАВО,** идите до конца коридора, Поворачивайте **НАЛЕВО** — и вновь до конца коридора. **НАЛЕВО,** и еще раз **НАЛЕВО.** Доберетесь до трупа. Осмотрите его, возьмите **Prescription Glasses, Lantern, Gun, Handkerchief.** Осмотрите все эти предметы.

Идите назад (дважды **ВПРАВО).** На первом перекрестке сворачивайте **НАПРАВО,** там найдете **White Dagger.**

Развернитесь на 180 градусов и идите к перекрестку. Повернитесь **НАПРАВО** и топайте до конца коридора. Снова **НАПРАВО.** Идите до перекрестка и поворачивайте **НАПРАВО.** Затем до тупика по коридору (три раза **НАПРАВО).** Подберите **Small Stone Cup.**

Вернитесь назад (три раза **НАЛЕВО).** На первом же перекрестке сверните **НАПРАВО** и идите до конца коридора. Затем — **НАПРАВО** и идите по проходу **(ВПРАВО, ВЛЕВО). НАПРАВО.** По коридору до конца (дважды **НАЛЕВО).** Посмотрите на скелет. Используйте **Broken Lens** на ленточке. Забирайте **Hemp Coord, Mayan Spear.**

Идите назад (2 раза **ВПРАВО, НАЛЕВО, НАПРАВО, НАЛЕВО).** До конца коридора, затем **НАЛЕВО** — Вы вернулись в комнату **Snake Chamber.**

Выходите через дверь с изображением солнца. Идите по проходу **(НАЛЕВО, НАПРАВО).** На перекрестке сворачивайте **НАПРАВО,** затем сразу **НАЛЕВО** и вновь **НАЛЕВО.** На перекрестке — **НАПРАВО, НАПРАВО.** В тупике Вы найдете **Blunt Hatchet.** Поблизости (назад до перекрестка, **НАПРАВО, НАПРАВО)** находится **Silver Dagger** — возьмите его.

Возвращайтесь назад (дважды **ВЛЕВО).** Идите до конца коридора, затем два раза **НАПРАВО,** по длинному коридору — до конца, затем **НАПРАВО.** Заходите в **Bird Chamber.**

Используйте **Blunt Hatchet** на алтаре. Затем ударяйте ей по кристаллам. Решение следующее (сначала — по паре «единичек», затем — по паре «двоек» и т.д.):

Выходите из комнаты через дверь с символом звезды. Те, кто играют в режиме **ENT,** могут переходить к следующему абзацу. А те, кто проходит игрушку по полной программе, пусть готовятся к тяжелому испытанию. Помните, я обещал, что еще придется показать себя как мышиного виртуоза? Вот и пришло это время. **ЗАПИШИТЕСЬ!!!** Ваша задача — выбраться из помещения. Для этого необходимо толкнуть **КАЖДУЮ** дверь, и, в каком бы порядке Вы их не открывали, откроется только последняя. Чтобы не попасть под огненный шар, постарайтесь пригнуться как можно ниже и двигаться максимально быстро; как можно чаще сохраняйтесь.



Идите по проходу **(НАЛЕВО, НАПРАВО).** На перекрестке поворачивайте **НАЛЕВО** и идите до конца. Затем опять **НАЛЕВО,** потом **НАПРАВО, НАПРАВО, НАЛЕВО.** Возьмите **Gold Dagger.**

Возвращайтесь **(НАПРАВО, НАЛЕВО, НАЛЕВО, НАПРАВО).** На первом перекрестке поверните **НАПРАВО.** Проход **(НАПРАВО, НАЛЕВО)** выведет Вас к двери с изображением осы. Прежде чем войти туда, соедините **Handkerchief** и **Oil From Lantern.** Затем совместите все это со **Spear.** Подожгите импровизированное копье (совместите с **Matches).** Заходите в помещение.

Используйте копье на осином гнезде. Посмотрите на алтарь. Решите следующую загадку. Пожалуй, она является самой простой в игре.

Выходите из помещения через дверь с изображением луны. Идите до перекрестка, поворачивайте **НАПРАВО,** затем **НАЛЕВО, НАПРАВО** и отправляйтесь в конец коридора. Поворачивайте **НАПРАВО** и забирайте **Red Dagger.**

Развернитесь на 180 градусов и идите **НАЛЕВО.** Заходите в помещение **Dagger Chamber.**

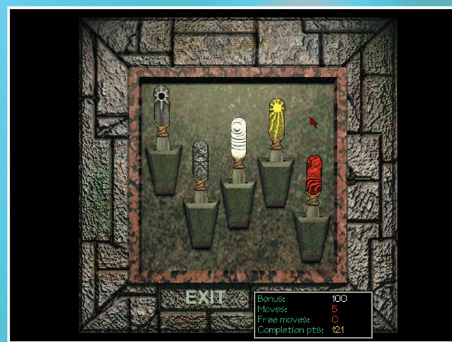
Посмотрите на алтарь. Это следующая загадка, решение которой я привожу ниже:Выходите из комнаты через дверь с символом черного солнца.

Идите до конца коридора, поворачивайте **НАПРАВО, НАПРАВО, НАЛЕВО. ЗАПИШИТЕСЬ!!!** Только после этого заходите в помещение.

В **ENT** Вы немедленно провалитесь в люк. А вот тем, кто играет в **GP** режиме, для начала придется повозиться. Подойдите к панели на стене. Быстро поворачивайте фигурки:

змеи — три раза;
птицы — один раз;
осы — два раза;
кинжала — три раза;
пятиугольника — один раз;

После этого откроются створки люка, и Текс, вопя благим матом, полетит по сложной системе труб...



После падения, поговорите с Риган (да, да, и она тут). Возьмите ее рюкзак, осмотрите его — получите **Rope.** Используйте **Rope** на статуе, которая находится в центре. Осмотрите **Gun,** затем **Bullets.** Соедините **Bullets** и **Jackknife** (помните, мы взяли его в самом начале игры) — получите **Gunpowder.** Соедините **Gunpowder** и **Stone Cup.** Соедините **Hemp Corp** и **Lantern Oil.** Теперь соедините все это вместе и подожгите. Используйте получившуюся взрывчатку на обломке статуи.

Возьмите два камня и положите их на произвольные платформы... и все!

ДЕНЬ ДЕСЯТЫЙ

Ничего делать не надо. Будет произведен подсчет очков и показан финальный ролик. Финал зависит от того, каким путем Вы играли и сколько набрали очков. У меня Текс почти спился, с Челсией не помирился, бросил работу частного детектива и ушел... в клоуны. Грустно, конечно, но всему виной недостаточное количество очков. Попробуйте сами — возможно, у Вас получится лучше.

P.S. *А жаль все-таки бедолагу Текса!*



Андрей
ЛОБАНОВ

TOMB RAIDER

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Итак, приступим к прохождению этой новой оригинальной игры, выпущенной сразу на PC, Saturn и PlayStation. Прохождение ее одинаково на всех платформах, но все-таки владельцам PC повезло больше — они могут записываться в любой момент игры. Владельцы приставок смогут запомнить текущие успехи только в определенных местах — там, где они найдут синий Кристалл Записи.

Сразу хочу сказать, что игра не очень сложная: проходя уровень, понимаешь, какой должен быть следующий шаг или действие. Но некоторые игровые загадки, которые я решил сам в первой половине игры, очень удивили своей оригинальностью и в то же время простотой. Их-то я и постараюсь описать подробно.

Еще очень надеюсь на то, что Вы достаточно потренировались в доме Лары и приобрели богатый опыт в прыжках. Прежде чем приступить к серьезным приключениям, Вы должны уверенно выполнять многие технические элементы, которые в первых уровнях Вам особенно и не понадобятся. О паре особенно сложных элементов расскажу в свое время.

В игре 4 мира и 15 уровней. В данной первой части описания Вы найдете подсказки по первым двум мирам и секретам в уровнях. В игре очень немного предметов, поэтому я постарался обойтись без карт, надеясь, что даже прочитав подсказку, Вы сами поймете дальнейшую последовательность действий. Данное описание построено таким образом, чтобы дать «ключ» к тому, что же делать дальше, и описание того, как же все это осуществить.

Первый эпизод

PERU. The Caves. Пещеры

Захлопнувшиеся за Вами ворота оставляют только один путь — вперед. Бегите прямо по коридору, затем направо до того места, где Лара сама обратит внимание на подъем слева. Но если Вы пойдете туда, то упустите секрет в левой стене в конце коридора. Умея прыгать, Вы легко



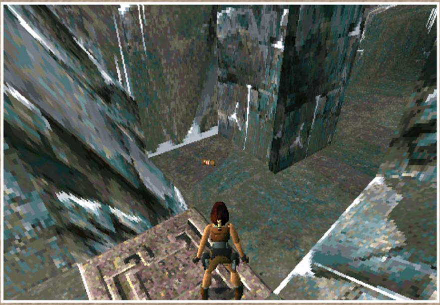
доберетесь до него. Теперь взбирайтесь вверх, где Вас ждет встреча с тремя летучими мышами. Убив их, можно сбегать



в коридор слева — в конце него Вас ждет второй секрет. Далее спокойно бегите по



коридорам, прыгайте вниз, где расположен рубильник, который открывает следующую дверь. Убив новых тварей, двигайтесь дальше (не стоит пытаться сломать перегородку — Вам туда не надо) в лаз в углу комнаты. Коридор приведет в комнату с двумя мостами, где, подойдя к краю, спокойно убейте двух волков (это, конечно, нечестно, но такая тактика поможет в дальнейшем). Добравшись до противоположного угла комнаты и пробежав по небольшому коридору, попадете в комнату с опасным медведем, но он опасен только если Вы решите спрыгнуть вниз (хотя это стоит сделать потом ради одной аптечки, тогда кнопка на полу откроет дверь в предыдущую комнату). Перепрыгнув в другой раз через это место (владельцы приставок встретят первый Кристалл Записи), двигайтесь дальше. Теперь, когда у Вас есть опыт, я буду опус-



кать нахождение предметов, которые не находятся в секретных местах (обыск всех комнат как бы подразумевается), а также не буду предупреждать об опасности — Вы должны быть всегда наготове. Итак, оказавшись в следующей комнате с закрытыми воротами, стоит спокойно оглядеться в поисках секретного прохода в стене, до которого еще надо допрыгнуть. Найдя в комнате рубильник, задействуйте



механизм открывания двери и быстро прыгайте к ненадолго открывшейся двери. Если повезет, то Вы успеете в нее вбежать и успешно закончить первый уровень.

PERU.City of Vilcabamba. Город Вилкабамбы

Бегите через комнату прямо, по дороге, устроив разборку с голодными хищниками. Далее — в широкий проход налево до бассейна с водой (наконец-то можно поплавать), но не торопитесь туда



прыгать — Вас ждет первое суровое испытание — встреча лицом к лицу с бурым медведем, которого надо еще выманить из небольшой комнатки. Вот теперь, после его смерти, ныряйте в бассейн и плывите прямо и направо — в большом подводном зале найдете два рубильника. Первый рубильник будет сразу слева в подводном зале, другой — в его противоположном углу. Соответственно, сначала Вы откроете дверь в дальнем секрете — чтобы добраться до него, необходимо



плыть обратно по подводному тоннелю до его конца., второй рубильник откроет секрет тут же сверху, где Вы сможете глот-



нуть воздуха и выбраться затем опять в большую комнату с бассейном. Выйдя из этого места с помощью рубильника, бегите прямо и немного левее — там найдете рядом рубильник и дверь. Войдя в нее и



поднявшись по лестнице, надо совершить два прыжка, чтобы по возможности взять аптечку и оказаться в комнате без дверей. Оглянувшись вокруг, заметите блок в стене, который можно двигать. Если не удалось достать аптечку, не расстраивайтесь — втяните блок внутрь, и она Ваша! Потом толкайте блок до тех пор, пока не появится возможность пройти дальше. Пройдя в следующую комнату, находим два предмета (самые важные в этом уровне): Серебряный Ключ и Золотой Идол.



Выбравшись из комнаты через верхний настил, находим запертую дверь, рядом с которой есть замочная скважина (спрыг-





нув, бегите налево, затем еще раз налево в широкий коридор), вот где ключ и пригодится. Пройдя дальше, увидите массивное сооружение и пять волков. Дальнейший маршрут ясен — открыта только одна дверь из трех. Вскарабкавшись внутри высокой комнаты с бассейном наверх и пробежав по коридорам, уверенно включайте рубильник и аккуратно спрыгивайте вниз (рекомендую сначала посмотреть вниз и определить расстояние до пола). Проделав то же самое в открывшейся правой двери, получите доступ в главную среднюю дверь! Избежав острых лезвий, Вы пройдете в комнатку к рубильнику. Спокойно включайте его и проваливайтесь в воду — так надо. Проплыв сквозь широкий тоннель в другую комнату, видим грозного медведя. Но сначала найдите в стене этого бассейна проход в



узкий тоннель. В конце тоннеля Вы выберитесь из воды и найдете комнату с рубильником. Он откроет резную дверь. Плывите обратно к медведю, где придется



все-таки его убить. Слева от открывшейся двери будет проход в комнату с рубильником, который остановит опасные лезвия. Не торопитесь выбегать обратно — слева от лестницы внизу можно найти проход к последнему секрету в этом уровне. Сбе-



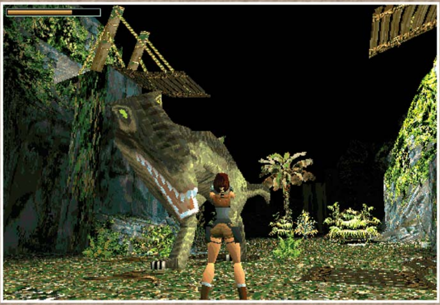
жав обратно к бассейну, открывайте последнюю дверь с помощью золотого идола. Вот и все в этом уровне.

PERU. Lost Valley. Затерянная долина

Для начала можно сделать самое сложное — совершить ряд прыжков через горный поток, двигаясь как бы против его течения. Добравшись до подвесного мостика и перейдя на ту сторону, увидите рубильник и сложный механизм, в котором отсутствуют три шестеренки — их то и надо найти! Около этой площадки можно заметить яркую желтую дверь, которую нужно задействовать, чтобы преградить поток. Там же около двери увидите скелет и рядом с ним мощный дробовик — самое сильное оружие в игре. Его стоит использовать в опасных ситуациях и на последнем уровне (для которого советую отложить патронов 20-30). Но пока Вам дробовик не нужен, сразу в начале уровня прыгайте в горный поток и уже всплывайте внизу, у подножия водопада. Поискав проход в стене, который ведет в затерянную долину, двигайтесь туда, и попа-



дете в чудом сохранившийся мир динозавров. Спрыгнув в долину, для разминки убейте двух кроваво-красных рэпторов (как приятно здесь воспользоваться дробовиком!). Около обломков моста Вас будет ждать большой сюрприз. «Сюрприз» все-таки можно убить, как маловероятным это не кажется. Чтобы особо не волноваться, предлагаю воспользоваться одной из пещер справа, где-то около обломков моста. Оттуда можно спокойно пострелять целое стадо таких ти-рэксов.



Именно в этом затерянном мире и находятся три необходимые шестеренки. Пробежав под мостом, увидите стену с двумя водопадами. Справа от одного из них заметен проход в стене (первый секрет).



Второй секрет более сложный — на водопад рядом с первым секретом можно забраться по расщелине в стене. У подно-



жия этого маленького водопада увидите воду, уверенно прыгайте в нее и плывите через небольшой коридор. Всплывите и убейте еще одну зверюгу, затем посмотрите вверх — где-то там лежит первая ше-

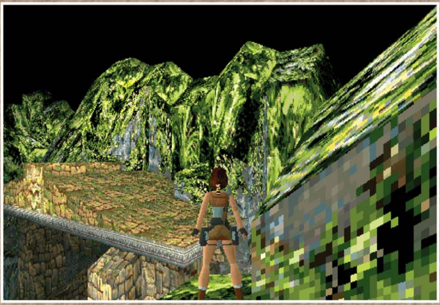




стеренка. Далее спокойно выбегайте через коридор обратно в долину. Теперь Ваша дорога лежит к массивному сооружению с колоннами. Внутри него, под водой, Вас ждет вторая шестеренка. Выйдя из па-



вильона, двигайтесь вдоль левой стены долины до того места, где можно залезть на стену (оно все зеленое из-за лиан). Совершив серию смертельных прыжков, окажетесь на крыше павильона (ох, и



сколько же здесь добра!). Пройдя на другую сторону крыши, осторожно спрыгните на камни внизу — окажетесь около хорошо заметного прохода в стене. Вперед



туда! Пробежав по извилистым коридорам, достигните разрушенного моста, где нужно совершить опасный прыжок с разбега на другую его сторону — это единственный способ добраться до последней третьей шестеренки. Научитесь потом ак-



куратно спрыгивать на землю, предварительно повиснув на руках.

Теперь обратно к озеру у подножия водопада. Найдите путь наверх к тому месту, где мы пришли на этот уровень. Теперь уже от серии прыжков через бурный поток не откажешься! Установив все три шестеренки на свои места, включайте рубильник и идите смотреть результат. Теперь можно спокойно найти еще два секрета: первый — на льду у истока горной



речки, второй — теперь там, где воды ко-



гда-то не было. Плывите туда по длинному коридору, и секрет в наших руках. Поразмыслив на досуге, а ради чего мы все это затеяли, понимаем, что, перекрыв поток, мы прекратили существование горного водопада. Теперь бегите по высохшему дну реки и снова прыгайте в озеро. Всплыв на поверхность, Вы увидите, что там, где раньше был водопад, теперь заметен проход в стене. Плывем туда и завершаем прохождение еще одного уровня .

PERU. Tomb of Qualopec. Могила Квалопека

Бегите по коридору до большого зала могилы. Осмотревшись здесь, увидите только один ход дальше. Попробовав забежать туда, столкнетесь с проблемой в виде катящегося шара. Быстро бегите обратно и сверните в сторону — шар пронесется мимо. Отдышавшись, заметите в углу рубильник, и, включив его, Вам нужно быстро развернуться и жестоко застрелить сразу двух рэпторов (они здесь появляются очень неожиданно и с отвратительными криками). Потом спокойно следуйте в коридор, откуда они выбежали, и в следующей комнате увидите Кристалл Записи (если играете на приставке) и три двери, причем над каждой из них своя пиктограмма. Следуем направо под пиктограмму с лицом (такая последовательность не обязательна, т.к. надо открыть



три последовательные двери). Попадете в комнату с блоком в стене, который надо толкнуть два раза. Затем толкайте другой блок налево. У Вас появится проход к следующему рубильнику, путь к которому очень опасен из-за проваливающихся плит, под ними скрыты смертельные шипы. Не останавливаясь, бегите до него и откройте первую из трех дверей (Вы это увидите). Прыгайте обратно через шипы и возвращайтесь в комнату с тремя пиктограммами.

Теперь в следующий проход с круглым знаком над ним. Проделав свой путь далее, найдете другой рубильник. Если Вы

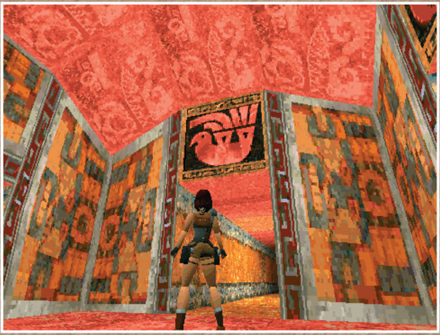


внимательны, то заметите, что пол под рубильником может провалиться. Но другого выхода нет, поэтому, приготовив оружие, проваливаемся в нижнюю комнату. Опять найдя блок в стене, выдвиньте его сначала на себя, а затем, подойдя к нему с другой стороны, сдвиньте вправо, открывая тем самым проход дальше. Идите в него, заберитесь по ступенькам и спрыгните в яму. Взяв аптечку, взберитесь на ту сторону ямы, с которой Вы спрыгнули, и прыгайте через яму на другую сторону. Тогда через серию ступенек все-таки доберетесь до рубильника, открывающего вторую дверь. Взяв еще одну аптечку в углу, аккуратно (сначала зацепившись руками) спрыгиваем вниз в красную яму. Ос-



тается вернуться обратно в комнату с тремя пиктограммами.

Теперь займемся открыванием самой сложной двери — бегите в проход с птичкой над ним. Очень скоро Вы найдете еще один рубильник, который не



включайте. Создатели игры явно перемудрили с этой головоломкой, хотя идея сама по себе неплохая. Идем в комнату с блоками, где Вы увидите два блока, стоящие в углах комнаты. Их надо сдвинуть двумя рубильниками — тогда у Вас появится возможность допрыгнуть до прохода над шипами. Решать эту задачу стоит так: сначала не включаем рубильник, к которому Вы пришли. Справа от него будет небольшой коридор, следуйте туда и через два подъема Вы спрыгните на блок.



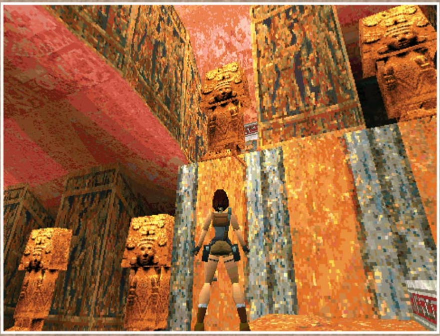
Теперь развернитесь направо и прыгайте в новый проход, который выведет Вас к рубильнику, передвигающему один из блоков. Возвращайтесь обратно, спрыгивайте на пол комнаты и взбирайтесь к первому рубильнику, который Вы не включали, с помощью небольшого возвышения на полу. Включив этот рубильник, Вы передвинете второй блок. Следуйте снова в коридор справа от рубильника, только теперь осторожно спрыгивайте вниз, так как блок отъехал в сторону. Короче, в итоге Вы будете стоять на



уровне блоков, которые сдвинуты так, что по ним можно прыгать. Сначала можно два раза прыгнуть с места, цепляясь за края блоков, но последний прыжок должен быть с разбега, иначе Вы окажетесь на острых шипах.

Владельцам приставок предложу другой способ решения, чуть сложнее. На приставках головоломка немного усложнена, и можно решить ее так. Не включая первый рубильник спрыгивайте на пол комнаты и бегите в единственный проход на уровне пола слева от Вас. Он приведет Вас на блок, стоящий в углу комнаты. Развернитесь направо и прыгайте в следующий проход. Пробежав по нему, Вы окажетесь на втором блоке, который Вы предварительно не отодвинули от стены. Это позволит, прыгнув в проход справа, добраться до второго рубильника. Теперь снова прыгайте на пол и забегайте в проход на уровне пола. В конце этого коридора будьте осторожны, так как блок уже отодвинулся от стены. Подойдите к краю, развернитесь немного налево и прыгайте на блок (легко получается прыжок с места). С него совершайте последний прыжок с разбега в проход над острыми шипами.

Независимо от способа Вы окажетесь в комнате с рубильником, открывающим третью дверь и проход в следующий зал (если открыты остальные двери). Осталось только преодолеть путь обратно. Спокойно подойдите к краю, и, помня об острых шипах, прыгайте на пол за ними. Забегите на небольшой уклон у противоположной стены и взбирайтесь наверх. Напомню об опасности, которая может подстерегать Вас за каждым углом! Прибежав обратно в комнату с пиктограммами, следуем назад в самую первую комнату, где нас чуть было не расплющил большой шар. Теперь вперед — через открытые три двери. Пробегите прямо, через комнату со стрелами, до ступенек, поднимающихся наверх. Идолы стоят теперь не на уровне пола, а выше. Оглядевшись по сторонам, можно заметить идола, стоящего на уровне головы, за которым будет освещенное пространство (комната со стрелами будет слева от Вас). Заберитесь туда, и перед Вами откроется дверь, ведущая к первому секрету. Пробегите дальше, в угол комнаты с разрушающимся полом, не останавливаясь. Берите патроны для дробовика и аккуратно, сначала повиснув на руках, спрыгните вниз, где лежат патроны для магнума (это надо сделать с самого края площадки). Чтобы выбраться





оттуда, надо медленно (!) двигаться через пики до того места, где можно взобраться наверх. Потом следуем дальше и попадаем в зал с первой частью Сциона. Нагло берите Сцион (потом разберемся, для чего он нужен) и бегите через красные ворота по длинному спуску. Не обращая внимание на ломающийся потолок, бегите прямо в темный проход к горному озеру. На берегу озера Вас ждет Ларсон, которого Вы видели в заставке к игре. Возможно, он уже знает, где находится Сцион, поэтому начинает стрелять в Вас, даже когда Вы еще под водой. Но если Вы не будете торопиться всплывать, то есть шанс найти узкий тоннель, ведущий к последнему секрету в этом уровне. Нырнув в воду, плывите прямо и направо до прохода в



стене. Потом выплывите на берег и дайте Ларсону понять, что опыт борьбы с динозаврами не пропал зря. Разобравшись с ним, Вы закончите последний уровень первого эпизода.



Второй эпизод

Monastery. St.Francisc Folly. Руины св.Франциска

Сразу, как только попали внутрь, бегите направо и запрыгивайте на выступ у стены. Тогда два льва не смогут Вас достать. Расправившись с ними, бегите дальше



до знакомого блока и двигайте его на себя, на кнопку (откроется дверь сверху на балконе). Затем двигаем этот же блок вперед два раза, чтобы открыть еще одну дверь, а затем передвинем его последний раз вперед для будущего лазания. Вы увидите недалеко дверь, ведущую в комнату с двумя рубильниками, каждый из которых надо включить. Выбежав обратно в зал, Вы встретитесь с серьезным соперником, который еще и вооружен. Встретив серьезный отпор с Вашей стороны, он просто убежит, чтобы встретить Вас в конце этого уровня. После этого взбираемся на блок, сдвинутый ранее, и прыгаем на следующий столб. Чтобы взять секрет, развернитесь налево и прыгайте с разбега на



соседний столб, потом прыгайте в проход в стене. Оказавшись внутри, Вам придется сделать серию акробатических прыжков, чтобы забраться в секрет наверху комнаты. Далее возвращайтесь на самый первый столб и прыгайте на столб с аптечкой, и после того, как она взята, необходим дальний прыжок на выступ в ближайшей стене. Прыгая по этим выступам, Вы доберетесь до двери на втором ярусе и



скоро окажетесь в начале длинного пологого спуска. Приготовившись к прыжку, ступаем на этот скользкий путь. Практически в его конце совершаем прыжок так, чтобы, ударившись в потолок, отскочить на еще один маленький спуск в конце, почти у самой воды. Не растерявшись, прыгайте второй раз и хватайтесь за выступ напротив. Теперь, не упав в воду, Вы можете спокойно сверху расстрелять аллигатора. Потом спокойно берете второй секрет и спрыгиваете обратно в воду. Дальше плывете под водой до того места, где можно всплыть наверх — третий секрет. Спрыгнув снова в воду, плывите до следующего места, где можно всплыть. Там Вы включите рубильник, осушающий бассейн. Крокодил, кстати, без воды не умрет, а будет достаточно быстро ползать в поисках очередного обеда. Спрыгнув в осушенный бассейн, бегите к ступенькам в его дальнем конце. Теперь с максимальной осторожностью входите в следующую комнату (почему, Вы поймете, аккуратно посмотрев на пол). Вот здесь-то в полной мере и проявится грамотная техника лазания и прыжков. Для начала дам подробную информацию о комнате. Внизу, на уровне пола, дверь с четырьмя засовами, рядом с которой четыре замочных скважины. Отсюда вывод — как раз четыре ключа и нужно найти. В центре ее на различных уровнях расположены четыре рубильника, открывающих соответствующие двери, за которыми и можно найти все ключи. Чтобы не запутаться в дверях, они называются соответственно греческому мифическому персонажу, охраняющему ключ. Перепрыгните в центр комнаты, затем спуститесь (очень аккуратно) на один уровень вниз — там будет первый рубильник, открывающий дверь в комнату Тора. Еще ниже — рубильник к комнате Атласа. На уровне пола — рубильник к двери Дамокла. На следующем уровне — рубильник к последней двери — двери Нептуна. Если Вы встанете около первого из перечисленных рубильников, то справа, около стены, можно увидеть серый квадрат, который очень смахивает на кнопку. При нажатии на нее откроется дверь в третий секрет на уровне пола. Но учтите, что она будет открыта совсем короткое время! Вам придется с риском для жизни быстро спуститься на пол (увидите, что это непросто).

Теперь о дверях:

THOR door. Дверь Тора

Если Вы знаете мифологию, то догадаетесь, что ждет за этой дверью.

Медленно войдите в комнату. Электрический шар над головой активизируется и начнет создавать электрические разряды, используя плитки на полу. Обойти их можно вдоль стены. Пройдя в соседнюю комнату, Вы увидите кнопку на полу. Она очень опасна: через несколько секунд после нажатия на нее на Вас обрушится большой молоток, но только в том случае, если Вы не успеете вовремя отскочить. Стойте на ней несколько секунд до того момента, как услышите щелчок. В этот момент и надо быстро отскочить в сторону.

Одновременно с молотком в комнату упадут два блока, без которых этот уровень не пройти. Толкайте блок на полу три раза к стене, ближайшей к головной части молотка (можно не увлекаться толканием, если умеете прыгать). Забравшись наверх, двигаем второй блок три раза. Последний прыжок с разбега поможет найти Ключ Тора.

ATLAS door. Дверь Атласа

Во время поиска этого ключа Вас ожидает только одна ловушка: катящийся шар. Избежать его можно в том месте, куда он упадет в конце пути, просто повиснув на руках на краю ниши (или встав около стены в ней). Теперь, пройдя чуть дальше, найдите проход слева и там Ключ Атласа.

NEPTUNE door. Дверь Нептуна

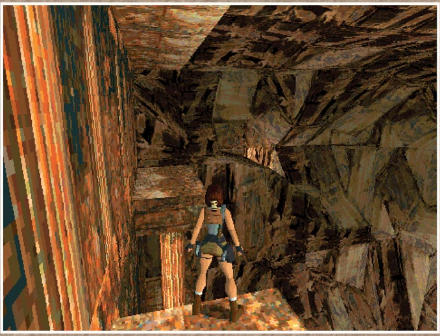
Сначала найдите рубильник под водой. Он откроет путь к третьему ключу, который затем Вы спокойно возьмете.

DAMOCLES door. Дверь Дамокла

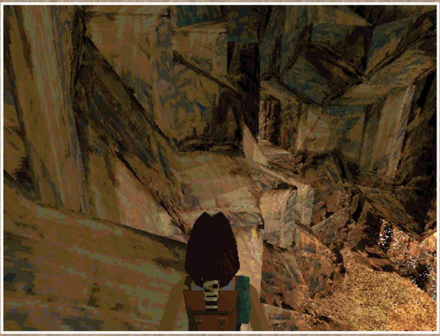
Перед тем, как зайти в нее, все-таки постарайтесь запрыгнуть на выступ над ней. Аптечка Вам не помешает. Про эту дверь можно сказать лишь одно: трудно не войти, трудно выйти. Взяв ключ (в той же комнате сможете найти пару предметов) и начав путь обратно из комнаты, будьте очень осторожны — висящие под потолком мечи, которые до этого не причиняли Вам вреда, теперь будут падать на вас, стремясь убить. Единственное, что здесь понадобится — это осторожность! Медленно идите к выходу, и ничто не сможет нанести Вам урон. Собрав ключи, Вы заметите, что внизу, где раньше никого не было, соберутся несколько хищных тварей и наш старый знакомый. Разобравшись со всеми ними, Вы откроете дверь и закончите этот уровень.

Monastery. Colosseum. Колизей

Этот уровень тоже относится к числу простых, за исключением одного технического момента. Бегите направо и прыгайте в воду (можете заранее убить крокодила). Плывите прямо и налево к большому зданию. Убив льва, обойдите павильон слева и заберитесь на камни. Потом перепрыгните на первый ярус павильона. В его дальнем конце можно найти большую аптечку. Если она Вам не нужна, то развернитесь направо и взбирайтесь на следующий ярус. Тоже бегите по



нему до конца, где заметите проход в стене, ведущий к Колизею. Если, стоя в конце второго яруса, посмотрите направо, то



заметите еще один проход, ведущий к первому секрету. Уверенно двигайтесь в проход Колизею, где по дороге Вы увидите яму с двумя крокодилами. Убив их, можете спокойно спуститься вниз и взять одну маленькую аптечку, но выбраться из нее на другой берег Вы не сможете, как бы не старались. Выберитесь к тому месту, где спрыгнули в яму. Внимательно оглядевшись по сторонам, сможете заметить длинную расщелину, проходящую вдоль





этой ямы. Хватайтесь за нее и, перебирая руками, двигайтесь вправо. В середине влезайте наверх, где сможете найти второй секрет. Выбегаем к арене. На другой стороне можно увидеть ложу для знатных гостей, именно там находится выход из этого уровня. Но двигаться туда еще рано. Разберитесь поначалу с животными и с человеком (убить его Вы опять не сможете). Спускайтесь вниз на арену. Затем бегите в ее дальний левый угол, где забегайте в открытую дверь на уровне пола. Вы сползете вниз и увидите два рубильника. Один из них откроет дверь с другой стороны арены, между камнями. Второй рубильник откроет выход обратно на арену. Выходите наружу и разберитесь с новыми хищниками. Бегите к открывшейся двери и входите в нее. Здесь необходима быстрая и правильная последовательность действий. Встаньте на кнопку в одной из комнат, быстро развернитесь и бегите в левую дверь. Там нужно включить рубильник и, не теряя драгоценного времени, быстро перебежать в соседнюю комнату, а там в еще открытую дверь. Если эта дверь закрыта, то, значит, Вы или забыли про рубильник, или делали все медленнее чем надо. Выходите из комнаты и повторяйте все заново. Включив последний рубильник, аккуратно пробегите мимо шипов. У Вас появилась возможность добраться до заветной ложи, а сделать это можно только через комнату. Залезайте на ряд камней: прямо, прямо, налево, на-



лево, направо. Вы окажетесь на завале камней. Идя по ним вдоль стены, можно найти патроны для дробовика. Теперь самое сложное: перепрыгните с разбега на узкую каменную гряду, которая приблизит Вас к ложе. Еще раз прыгаете, и окажетесь на вершине Колизея, в его централь-





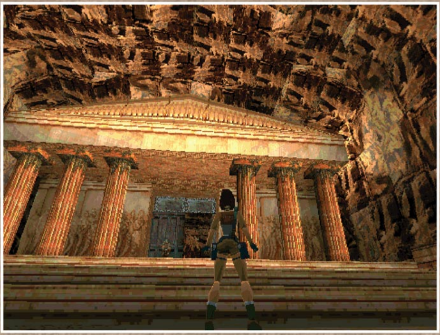
ной ложе. Вытяните блок в левой стене дважды и дерните рубильник. Откроется дверь в левом дальнем углу арены. Там же Вы сможете вылезти с арены. Входите в дверь и обратите внимание на большой шар. Когда он покатится, надо просто спрыгнуть в яму или повиснуть на ее краю. Пробежав дальше, найдете рубильник, открывающий дверь в следующем углу. Добежать до этой двери спокойно никто не даст, так что приготовьте оружие. Оказавшись в комнате, Вы увидите ряд площадок, которые приведут к рубильнику наверху комнаты. В этой комнате также спрятан последний секрет этого уровня. До него добраться непросто, но из-за двух магнумов Вы, наверное, рискнете это сделать. Чтобы найти его, надо знать, что в тот момент, когда Вы оказываетесь даже рядом с самой низкой площадкой в виде тумбы, срабатывает механизм, который закроет дверь в секрет примерно через 10 секунд. А эта дверь находится вверху комнаты (Вы даже можете слышать, как она открывается). Чтобы добраться до оружия, нужно действовать так: встаньте спиной к двери в эту комнату, встаньте так, чтобы, прыгнув на первый столб, попасть на его правый край, и отойдите от него как можно дальше. Дверь наверху откроется. Действуем просто молниеносно. Бегите вперед, прыгайте с разбега на блок и тут же (!) совершайте сальто вправо, затем назад, потом влево. Не давая себе расслабиться прыгайте вперед и бегите к еще открытой двери, за которой Вас ждет такое желанное оружие. Учтите, что все прыжки надо совершать быстро и без раздумий.

Бегите в последнюю третью дверь. Там вскарабкивайтесь в проход и прыгайте в воду. Выплыв на поверхность, увидите блок. Толкайте его в следующую комнату, пока не откроется проход. Новый рубильник откроет Вам здоровую дверь в ложе, но это не более, чем интересный прикол. Ведь задвинув блок в угол комнаты, Вы просто-напросто задвинули очень нужный ключ. Отодвиньте блок от стены, и ключ — Ваш. Выходите также, как и вошли — через подводный туннель. Спускайтесь на арену и бегите в уже знакомую дверь справа, между камней, взбирайтесь на камни и повторите свой путь к месту для почетных гостей. Используйте ключ и прыгните в воду. Далее плывите до того места, где можно всплыть. Там включайте рубильник, открывающий подводную дверь на следующий уровень.

Monastery. Palace Midas. Дворец Мидаса

Мидас — бог, который мог превращать свинец в золото.

Выплываем в бассейне прямо в центре этого уровня. Бегите налево в широкий проход к двум виднеющимся колоннам. Пробежав через следующий зал, Вы



увидите огромный павильон с высокой двойной дверью. Дверь сама откроется и позволит включить рубильник внутри, открывающий дверь в парк. Выбежав обратно к бассейну, направляйтесь налево, где поднимайтесь по длинному ряду ступенек. Вы окажетесь в следующем зале с несколькими высокими колоннами и четырьмя запертыми дверьми. Бегите направо до того места, где сможете забраться повыше, чтобы перепрыгнуть на первую колонну. Далее — на вторую колонну. С нее, кстати, можно перепрыгнуть на козырек у стены, где можно взять несколько полезных предметов. С последней колонны прыгайте на площадку с пятью рубильниками. Не стоит пока их трогать, а сначала спуститесь вниз (в полу есть проход) и включите рубильник для того, чтобы в следующий раз не совершать такие дикие прыжки. Над каждой из дверей в этой комнате нарисована последовательность символов, которая позволит Вам открыть ее.

Стоя спиной к рубильникам (справа налево):

1. YOOOY
2. OOYOY
3. OOYYO
4. YOOOO

Значок **Y** — рубильник должен быть в нижнем положении, **O** — в верхнем.

Я предложу свою последовательность прохождения дверей по мере усложнения. Если Вы хотите узнать цель этого уровня, то сначала сходите в дверь 1. Но потом все равно придется идти в одну из оставшихся трех дверей.

Советую начать с двери 4, для чего переводим крайний левый рубильник в нижнее положение и идем в открывшуюся-

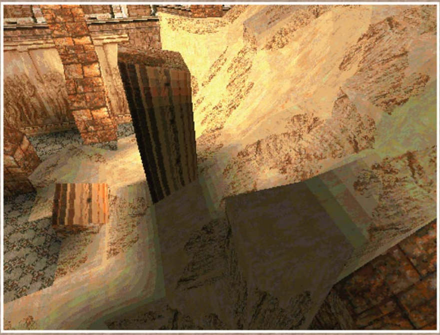
ся дверь. Спуститесь сначала к воде и убейте двух крыс. Дальше приготовьтесь к самому сложному. Встаньте ровнее перед чередой горящих факелов, затем разбегайтесь и прыгайте. Как только коснетесь кнопки перед первым факелом, огни погаснут и позволят пропрыгать по столбам до конца этой комнаты. Но в Вашем распоряжении очень мало времени, так что прыгать надо без остановки. Самый опасный — четвертый прыжок, после которого надо успеть подтянуться на руках и избежать опасного места. Если все это Вам удалось — спокойно возьмите свинцовый брусок и плывите обратно.

Откройте теперь вторую дверь (третий и пятый рубильники в нижнем положении). Осторожно пробегите мимо шипов в другой проход. Внутри него Вы увидите блок, который надо выдвинуть два раза, чтобы добраться до рубильника.



Включив его, Вы увидите, что в комнате с шипами поднялись колонны. Это позволит допрыгать по ним до второго свинцового бруска.

Потом в дверь номер 3 (в нижнем положении третий и четвертый рубильники): войдя в дверь, бегите вниз по ступенькам и выдвиньте блок из стены. Произойдет нечто похожее на землетрясение.



Теперь бегите по ступенькам наверх. Аккуратно подойдите к краю. Прыгайте сначала на песок, затем на колонну, затем снова на песок, затем рядом с проходом и, наконец, в проход. Залезайте на камни и, подойдя к краю, убейте всех животных на том берегу. Потом прыгайте на край бассейна. Убейте двух аллигаторов и плывите дальше. В соседнем бассейне Вы увидите первый секрет. Взять его можно, пройдя

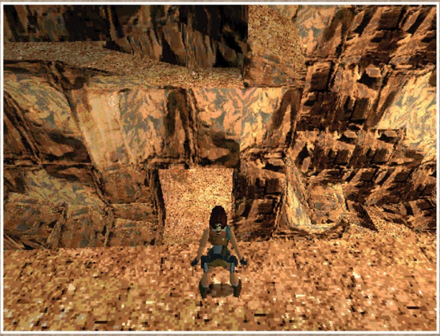




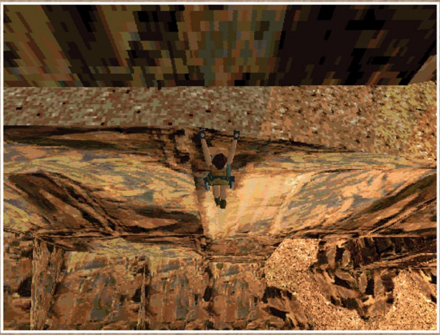
около стены. Только в одном месте надо прыгнуть вперед два раза, не отпуская кнопку прыжка. Затем бегите обратно к тому месту, где Вы запрыгнули на бас-



сейн. Посмотрите с краю вниз и увидите секрет. Повисните на руках и спрыгните точно на секрет. Перепрыгнув через небольшой барьер, Вы окажетесь на среднем уровне здания . Найдите место, где сможете перепрыгнуть на вторую часть этого этажа. Пробежав по нему, увидите, что проход по всему этажу невозможен из-за завала камней, который нельзя пе-



репрыгнуть. На каменной стене напротив есть расщелина. Удачный прыжок — и Вы повисаете на руках. Далее ползете влево до окончания расщелины. Теперь, забрав-





шись на самую высокую точку, прыгайте обратно на здание и бегите в проход. Вы пробежите по всем залам только на уровне второго этажа. Оказавшись на колонне в центральном зале, прыгайте на соседнюю колонну и бегите дальше. Осторожно миновав подлый пол, прыгайте в воду. После плавания Вы окажетесь на уровне крыши одного из зданий. Перепрыгните на нее, на другом ее скате найдете последний свинцовый брусок. Аккуратно спрыг-



ните вниз на камни. Возвращайтесь к бассейну и бегите направо в парк. Налево от



двери в парк, за кустом, есть скрытый рубильник, открывающий одну из дверей в парке, за которой находится третий секрет. Когда будете входить в парк, Вам в

глаза бросится проход над крышей на другой его стороне. Забравшись туда, Вы окажетесь в самом важном зале — около остатков статуи Мидаса. Подойдите к руке со стороны, противоположной боль-



шому пальцу, и примените бруски, которые станут золотыми !

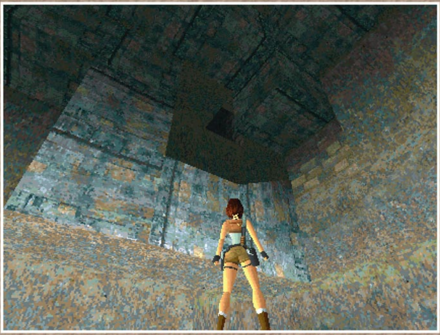
Возвращайтесь в комнату с дверьми и заходите в дверь 1 (крайние рубильники в нижнем положении). Установив золотые бруски на свои места, Вы сможете закончить этот уровень.

Monastery. Cistern. Резервуар

Сначала спрыгните вниз и убейте крысу! Рубильник на стене можно включить, если пододвинуть под него блок. Возьмите потом аптечку и спрыгивайте в открытый люк. Дальше выбегайте на мостик в очень большой комнате. Пройдите по нему до места, где заканчиваются перила, и прыгайте с разбега направо. Пройдя до стены, Вы увидите расщелину, которой и надо воспользоваться. Ползите по ней до угла, берите патроны и двигайтесь влево по второй расщелине. В том месте, где расщелина закончится, влезайте наверх, на пандус над расщелиной и бегите по нему до конца. Там Вы найдете первый ржавый ключ. Возвращайтесь обратно по пандусу, спрыгивайте вниз на мостик. Пробежав



по нему, влезайте на столб напротив балкона с ограждением. Прыгайте на балкон, затем бегите вверх по ступенькам. После очередной перестрелки бегите вправо и забирайтесь на стену. Запрыгивайте вверх к аптечке. Пройдите направо. Вы окажетесь около прохода в темную комнату. Это будет первый секрет этого уровня.



Но чтобы взять все патроны в этом секрете, придется немного постараться. Потом снова взбирайтесь на выступ (как Вы двигались к секрету), но только теперь прыгайте с разбега в другую сторону. Потом прыгните еще раз в том же направлении. Взяв аптечку, спрыгивайте в воду (не включайте рубильник в этой комнате). Заплывайте в тоннель и плывите в другую комнату, где можно забраться на нижнюю ступеньку. Бегите по ступенькам вверх. Совершив серию прыжков, Вы возьмете второй ржавый ключ. Идите дальше. Подойдя к краю, схватитесь за него руками и ползите влево. В конце, просто отпустив руки, Вы съедите вниз по длинному спуску. Используйте второй спуск, чтобы съехать к двум статуям у бассейна. Убейте двух крокодилов в нем. Бегите обратно к началу второго спуска. Прыгайте на соседнюю площадку и возвращайтесь к тому месту, где Вы взяли первый ржавый ключ. Там аккуратно спрыгните на мостик внизу. Прыгайте теперь к двум ржавым дверям и открывайте левую из них. Пройдите внутрь и запрыгивайте на площадку над дверью. Прыгайте дальше, с площадки на площадку. Оказавшись на последней из них, Вы увидите два магнума или две обоймы (если это оружие взято в предыдущем уровне). Если пистолеты у Вас есть, то не мучайтесь из-за двух обойм. Но если там пистолеты, то стоит попытаться их взять. Туда можно запрыгнуть двумя способами: технически сложный — разбегитесь под углом к площадке, и прыгнув, постарайтесь скорректировать направление прыжка. Второй способ (почти простой): встаньте посредине пло-



щадки, спиной к тому месту, куда хотите прыгать. Остается сделать только сальто назад. Потом прыгайте назад, а затем к расщелине в стене. Ползите вправо, и Вы окажетесь в комнате с лабиринтом на полу. Убив в ней всех, прыгайте по выступам к рубильнику, который откроет дверь рядом. Не напоритесь на пики. Прыгайте потом в темнозеленую комнату. Бегите дальше и поднимайтесь по ступенькам рядом с золотой дверью. Несколько прыжков приведут Вас прямо к рубильнику наверху комнаты. Он откроет дверь, и Вы сможете взять серебряный ключ. Прыгайте в бассейн в этой комнате и выплывайте в центре большой комнаты. Теперь снова придется повторить свой путь до балкона с одинокой дверью и включить там рубильник. Теперь выходите обратно на балкон и плывите к центральному бассейну, который теперь под толщей воды, и далее — в туннель в его стене. Плывите до тех пор, пока не увидите свет над головой. Найдите рубильник на стене под водой и включите его. Откроется дверь под Вами. Выберитесь в следующей комнате из воды и возьмите несколько нужных предметов. Прыгните в воду и найдите дверь со вторым серебряным ключом за ней. Возьмите его и плывите дальше в центральную залу. Теперь надо найти вторую ржавую дверь и открыть ее. Аккуратно проплывите над шипами и возьмите золотой ключ. Можно заняться поисками второго секрета,





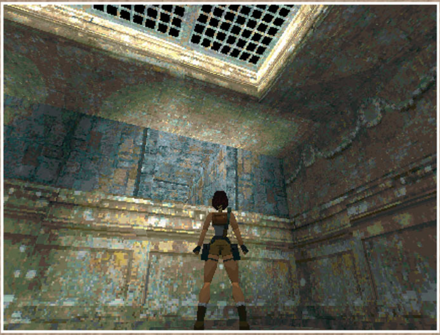
проход к которому находится в углу центрального бассейна. Плывите к подножию большой лестницы. Вы подойдете к двум дверям, которые открываются серебряными ключами. Но если не торопиться, а осмотреться на балконе, то можно заметить темный блок в стене. Толкните его два раза и пройдите внутрь. Открыв две двери, проходите в комнату с высокой



дверью и замочной скважиной на площадке над ней. Используйте золотой ключ и пробегите в следующую комнату. Не включайте рубильник, а двиньте блок за ним: два раза вдоль стены и пять раз от нее. Это позволит Вам залезть на балкон и, если хотите, пройти в следующую комнату. Но сам выход здесь искать не надо. Выдвинув блок, Вы открыли проход к глубокому колодцу. Прыгайте туда — и Вы в следующем уровне.

Monastery. Tomb of Tihocan. Гробница Тихокана

Плывите до самого конца туннеля, затем вниз и включайте рубильник на стене (не перепутайте с другим рубильником). Уровень воды уменьшится, и Вы сможете включить другой рубильник, открывающий дверь дальше. Вы окажетесь в комнате с несколькими столбами. Прыгая по ним доберитесь до рубильника в верхнем углу комнаты. Вы пустили воду в комнату, и один блок всплыл. Забирайтесь на него, в проход, прыгайте в воду и включайте рубильник, который создаст мощное течение. Используя его, Вы достигните следующей комнаты. Выбравшись из воды, двиньте блок в сторону воды. Теперь спокойно забирайтесь на самый верх. Там увидите два прохода в одной из стен. Прыгайте сначала в правый проход, в котором Вас уже ждут.





Пройдите дальше. Убив крокодила, спрыгните в комнату. Там будут несколько предметов и три мало заметные плитки на полу. Если Вы пройдете по всем трем, то откроет-

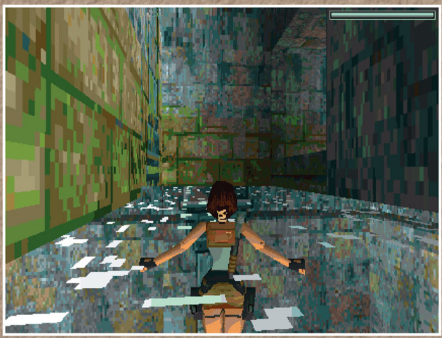


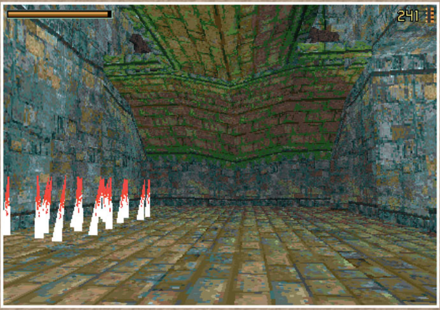


ся секретная дверь в углу. Там придется прыгнуть несколько раз подряд, чтобы добраться до секрета. Возвращайтесь обратно в комнату с лезвием. Теперь следуйте в левый проход (смотрите за лезвием). Идите до провала. Повисните на руках и двигайтесь вправо. Добравшись до рубильника,

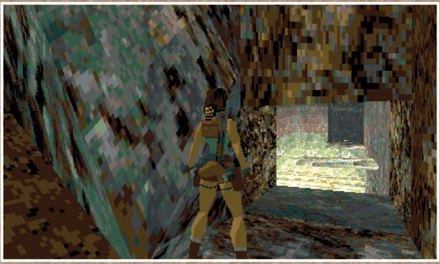


включите воду. Теперь прыгайте в воду в длинную узкую комнату, где можно влезть на ступеньку в углу. Бегите по ступенькам и Вы окажетесь в комнате с шипами. За стеной комнаты, справа, есть коридор с рубильником. Он откроет дверь наверху. Влезайте наверх и прыгайте на расщелину, слева от открытых ворот. Входите в ворота и берите золотой ключ. Бегите в проход на-





против и используйте там золотой ключ. Откроется проход в комнату с блоками, по которым надо прыгать. Вы окажетесь в оригинальной комнате с множеством дверей и надписями на полу. Найдите подвижный блок и передвиньте его на первую надпись (ближайшую к нему). Совет: после того, как передвинете, используйте его как место, где Вас никто не сможет достать. В первой открывшейся двери берите все предметы, и двигайте блок в том же направлении на вторую надпись. Запрыгивайте с блока в дверь, где возьмите ключ. В еще одной двери берите предметы. Когда Вы сдвинете блок на последнюю надпись, откроется дверь ко второму ключу. Быстро пробегите и возьмите его. Теперь открываем дверь двумя ключами, но не торопимся скатываться вниз. Подойдите к краю спуска и прыгните на камни справа от спуска. Не отпускайте «прыжок» и «вверх» до тех пор, пока не окажетесь на ровной площадке около секретной комнаты. Встаньте так, чтобы комната была справа и прыгайте быстро: вправо, вперед, вправо, вправо, назад, вправо. Спрыгните потом в воду. Плывите пря-



мо и взбирайтесь на маленькую площадку. Вбегите в туннель. Забравшись на камни, Вы попадете в комнату с рубильником у противоположной стены. Используйте небольшой скат у стены, чтобы перепрыгнуть ров. Рубильник откроет подводную дверь. Прыгайте в воду и выплывайте около центрального здания. Под зданием справа есть проход к рубильнику, открывающему центральную дверь. Идите в дом, несмотря на ожившую статую. Оттуда Вы спокойно с ней расправитесь. Внутри Вы встретите уже знакомого соперника и наконец-то сможете его убить(tomb96). Берите у него золотой ключ и второй сцион. Залезайте на балкон и используйте золотой ключ. Если есть желание, то можете убить вторую ожившую статую. Если нет, то идите в открывшуюся дверь и закончите второй эпизод.


COMMAND & CONQUER
RED ALERT
НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ





Михаил и Аскольд СМОЛЬНИКОВЫ

Если рев рвущихся на тысячи осколков снарядов и частая перебранка автоматных очередей с нарастающей силой вырываются из Вашего компьютера, значит вы уже вовлечены в самую кровопролитную войну столетия — «Red Alert». Westwood Studios и «Страна Игр» представляют: Советы по выживанию в «Command & Conquer II».

Для тех, под кем «опять скрипит потертое седло и ветер холодит былую рану», полученную в первой части «Command & Conquer», сделаю краткое отступление. На этот раз события будут протекать в прошлом, задолго до раскола мира на NOD и GDI. Хотя прародителей первых Вы без труда узнаете в Советских войсках, а вторые, соответственно, представлены Союзниками. Главная цель осталась неизменной, а значит Вам придется сражаться за установление тотального контроля над миром.

Тактика игры претерпела серьезные изменения, прежде всего они коснулись обороны. Так через заграждения из колючей проволоки или стены из мешков с песком проедет любая гусеничная техника, как по ровной дороге. Однако, они в состоянии остановить пехоту, кроме гранатометчиков и ракетчиков, которые попросту разрушат преграду. Сложнее дело обстоит с бетонными стенами, способными выдержать несколько попаданий ракет или пушек, но, в конечном счете, и они падут под огнем противника. Таким образом, для надежной обороны Вашей базы потребуется чередование участков стен с установкой пушек, противопехотных дзотов и пр. СУАО (стационарные установки активной обороны). Обратите внимание на то, что любые виды стен не позволяют возводить постройки в отдалении от других, как было ранее. Поэтому для того, чтобы отвести атаки противника от непосредственной близости к центру Вашей базы, можно использовать тактику «промежуточных построек», идеально для этих целей подходят дешевые и быстро стоящиеся «хранилища». Устанавливайте их одно за другим пока не удалитесь на нужное расстояние, а затем, установив пушку или дзот, продайте вереницу хранилищ. Не забывайте, что противник часто атакует пехотой и техникой одновременно, поэтому целесообразно комбинировать противопехотные и противотанковые СУАО, например: «Электрическая пушка» и «Огнеметная башня» для Советских частей. Количество которых напрямую зависит от характера атак противника. Не помешает также помнить, что всем СУАО можно вручную указывать цель атаки, однако их дальнобойность иногда уступает мобильным собратьям, поэтому держите некоторое количество техники на базе. Для защиты от атак с воздуха используйте зенитные пушки и установки ПВО. Новинкой являются миноукладчики, дающие в Ваше распоряжения прекрасное средство пассивной обороны. Превратив в минные поля любимые тропы врага, Вы станете свидетелем эффективности этого новаторства.

В наступлении особой тактики выделить нельзя. Так как она целиком будет зависеть от задания миссии и карты местности. Если Вашей целью является уничтожение базы противника, то стремитесь в первую очередь разрушить конструкционный центр, это отберет у врага возможность возводить любые сооружения. Неожиданным нововведением являются сражения внутри построек, когда при помощи небольшого отряда пехотинцев Вам нужно выполнить задание, например: в 7-ой миссии за Советы и в 10-ой за Союзников, где необходимо дезактивировать инженерами четыре компьютера, отвечающих за запуск ядерных ракет. При этом Вы ограничены во времени, что теперь будет встречаться довольно часто. Делайте все добросовестно. Так, казалось бы, ненужное строительство базы, во второй миссии за Союзников, целью которой является за 25 минут очистить район для спокойного прохождения каравана с боеприпасами, пригодится в четвертой, где Вы оказываетесь в той же местности. Ну, вот вроде бы и все. Осталось только пожелать успехов в Вашей военной карьере.





Характеристики сооружений



Construction (Конструкционный центр)
Самая главная постройка, дающая возможность строить другие сооружения.



Power Plant (Электростанция)
Вырабатывает электроэнергию, необходимую для функционирования Вашей базы. Количество необходимых электростанций напрямую зависит от общего энергопотребления. Эта постройка особенно нуждается в защите, так как противник будет стремится вывести ее из строя в первую очередь.



Advanced Power (Продвинутая электростанция)
Тоже, что и Power Plant, но с увеличенной мощностью.



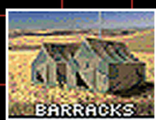
Ore Refinery (Обогатительный комбинат)
Необходим для добычи руды и драгоценных камней, может хранить готового продукта на сумму 2000 кредитов. Стремитесь расположить его ближе к месторождениям, это сократит время доставки сырья, будьте внимательны, не преграждайте проезд комбайнам.



Silo (Хранилища)
Служат для хранения обогащенной руды на сумму, непревышающую 1500 кредитов. При захвате противником или уничтожений Вы помимо постройки теряете обогащенную руду эквивалентно заполнению хранилища.

Barracks (Казармы)
Место рекрутирования и обучения солдат.







War Factory (Военный завод)
Производит наземную боевую технику
.

Naval Yard (причал) и Sub Pen (Док)
Строительство и ремонт судов и подлодок. Увеличение числа доков снижает время производства кораблей.







Helipad (Вертолетная площадка)
Предназначена для строительства вертолетов и пополнения их боекомплекта. При обслуживании более трех вертолетов становится малоэффективной.



Service Depot (Станция технического обслуживания)
Осуществляет ремонт поврежденной боевой техники, пополняет боекомплект миноукладчика.



Radar Dome (Радар)
Предоставляет полный обзор раскрытой карты. Очень чувствителен к понижению энергоснабжения.

Tech Center (Технологический центр)
Позволяет создавать объекты и технику, требующую высоких технологий. Для «Союзников» сразу после постройки начинает производство спутника ГНС.



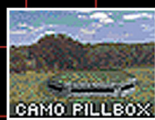




Concrete wall (Бетонная стена)
Способна выдержать несколько артиллерийских ударов.



Pillbox (Дзот)
Вооружен станковым пулеметом, является страшной опасностью для пехоты. *(Союз.)*



Camo Pillbox (Замаскированный дзот)
Тоже, что и Pillbox, но с улучшенной защитой. *(Союз.)*



Turret (Стационарная пушка)
105 мм пушка представляет реальную угрозу для боевой техники. Малоэффективна против живой силы, поэтому лучше использовать в сочетании с Camo Pillbox. *(Союз.)*



AA Gun (Зенитная установка)
Основное оружие ПВО Союзников. Дает хорошие результаты при наличии не менее трех установок. *(Союз.)*



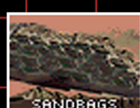
Gap Generator (Маскировщик)
Скрывает базу, дезактивируя деятельность вражеского радара, отображается только местность непосредственно в зоне прямой видимости боевых единиц противника. *(Союз.*)*



Chronosphere (Хроносфера)
Позволят временно перемещать боевые единицы в пространстве. *(Союз.)*



Fake Construction (Макеты построек)
Дезинформируют противника о локализации важных строений, имеют пониженную защиту. Особенно хороши для отвода от базы авианалетов. *(Союз.*)*



Sandbags (Мешки с песком)
Являются препятствием для пехоты и негусеничных машин. *(Союз.)*



Kennel (Псарня)
Выращивание и дрессировка сторожевых собак. *(Сов.)*



Airfield (Аэродром)
Строительство самолетов, обучение парашютистов и производство бомб. *(Сов.)*



Flame Tower (Огнеметная башня)
Великолепно отражает нападения пехотинцев, против бронетехники действует ниже среднего. *(Сов.)*

Tesla Coil (Электрическая пушка)



Очень эффективное оружие обороны. Мощеным электрическим разрядом расплавляет любую сухопутную единицу противника. *(Сов.)*



Sam Site(ПВО)
Тоже, что зенитная установка по назначению, но обладает большей эффективностью.

Iron Curtain (Стальной шит)



Оказывает молекулярное воздействие на технику и здания, давая им временную неуязвимость. *(Сов.)*



Missle Silo (Ракетные шахты)
Позволит наносить ядерные удары. *(Сов.)*

Barbed Wire (Заграждения из колючей проволоки)



Тоже, что и Sandbags у Войск Союзников. *(Сов.)*

Характеристики боевых единиц



Attack Dog (Сторожевая собака)
Острое чутье помогает ей замечать шпионов. Одним укусом она убивает любого пехотинца. *(Сов.)*

Rifle Infantry (Автоматчик)



Хорошие бойцы против пехоты врага. Объединенные в отряды, представляют серьезную опасность для техники противника.



Rocket Soldier (Ракетчик)
Очень хорош для обстрела бронетехники и зданий противника, способен атаковать воздушные цели. *(Союз.)*

Grenadier (Гранатометчик)



Легко расправляется даже с бронетехникой, небольшими группами способны нанести существенный урон базе противника. *(Сов.)*



Flamethrower (Огнеметчик)
Очень эффективен против отрядов пехоты. *(Сов.)*

Tanya (Таня)



Отчаянная девушка из спецназа. *(Союз.*)*

Medic (Врач)



Полностью восстанавливает раненых пехотинцев, но не может воздействовать сам на себя.



Engineer (Инженер)
Может полностью отремонтировать поврежденное сооружение, захватить или разрушить вражескую постройку. После выполнения задания инженер пропадает. Захват постройки возможен только в случае предварительного нанесения ей тяжелых повреждений.(изменение цвета индикатора жизни с зеленого на красный)

Spy (Шпион)



Остается невидимым для всех частей противника, кроме сторожевых собак. Способен раздобыть данные о количестве сил врага и его экономическом положении. *(Союз.)*



Thief (Вор)
Ворует половину запасов противника, проникая в хранилища или обогатительный комбинат. *(Союз.*)*

Mcv (Строитель конструкционного центра)



Позволяет выбрать место для строительства базы или основать вторую.



Ore Truck (Комбайн)
Добывает руду и драгоценные камни. Безоружен, но хорошо защищен. Для нормальной экономики нужно строить не менее трех комбайнов.

AT Mine Layer (Миноукладчик)



Очень эффективное средство пассивной обороны. Устанавливает до 5 мин, Service Depot место пополнения боекомплекта. У войск Союзников мины противотанковые, а у Советов противопехотные.



APC (БТР)
Скоростное средство транспортировки вмещает до пяти пехотинцев. Вооружен легким пулеметом. Легко преодолевает заграждения из колючей проволоки. Отлично подходит для доставки инженеров. *(Союз.)*

Ranger (Джип)



Благодаря хорошей скорости, идеально подходит для разведки и отстрела сторожевых собак. *(Союз.)*



Light Tank (Легкий танк)
Обладает неплохой скоростью, но слабой огневой мощью. *(Союз.)*

Medium Tank (Средний танк)



Основное мощное наземное оружие Союзников. Пригоден для любых целей. *(Союз.)*



Artillery (Артиллерийское орудие)
Обладает очень мощным огнем, но плохой маневренностью и слабой броней. Идеально подходит для прикрытия наступления. *(Союз.)*



Heavy Tank (Тяжелый танк)
Аналогичен среднему танку, но вооружен двумя пушками. *(Сов.)*



Mammoth Tank («Мамонт»)
Самый мощный танк. Способен атаковать наземные и воздушные цели. *(Сов.)*



V2 Rocket (Ракетная установка V2)
Вооружена мощными дальнобойными ракетами, но из-за плохой маневренности и слабой брони подходит только для прикрытия наступления или дальнего обстрела позиции противника. *(Сов.)*



Transport (Паром)
Позволяет переправить по воде до пяти любых боевых единиц. Нуждается в конвое, т.к. полностью безоружен.



Gunboat (Катер)
Быстрый и маневренный, хорошо справляется с подводными лодками. Подходит для конвоя. *(Союз.)*



Destroyer (Эсминец)
Гордость флота! Вооружен самонаводящимися ракетами поражающими любые цели, включая воздушные, и двойной глубинной пушкой против подводных лодок. *(Союз.)*



Cruiser (Крейсер)
Снаряжен дальнобойными 8-дюймовыми пушками, способными разрушить здание за несколько залпов, но отсутствие глубинных пушек делает его лакомой добычей подводных лодок, поэтому крайне нуждается в конвое. *(Союз.)*



Submarine (Подводная лодка)
Атакует корабли с большого расстояния. Собранные в группу, становятся непобедимой армадой. *(Сов.)*



GPS Satellite (Спутник ГНС)
После запуска открывает всю карту и работает как радар не требующий энергии, поэтому обычный можно продать. *(Союз.)*



Sonar Pulse (Гидролокатор)
Становится доступным после проникновения шпиона в док противника, временно раскрывая расположение подводных лодок. *(Союз.)*



Cronosphere (хроносфера)
Дальнейшее развитие Филадельфийского экспиремента, позволяет союзникам перемещать на некоторое время одну боевую единицу из одного места в другое, не пересекая пространства между ними. Поскольку технология пока недостаточно стабильна, то ее использование может создоть несколько необычные побочные эффекты



.Paratroopers (Десант)
Могут быть десантированы с бомбардировщика. По боевым характеристикам аналогичны автоматчикам. *(Сов.)*



Parabombs (Авиабомбы)
Как правило, полностью уничтожают район бомбардировки. *(Сов.)*



Mobile Gap Gen (Передвижной маскировщик)
Действует так же, как стационарный. *(Союз.*)*



Radar Jammer (Анти-радар)
Создает радиопомехи, выводя вражеский радар из строя. *(Сов.)*



YAK (ЯК)
Вооружен крупнокалиберным пулеметом. Идеальное средство уничтожения пехоты противника. *(Сов.)*



Badger (Бомбардировщик)
Предназначен для высадки десанта или сброса авиабомб. Слабо защищен, остерегайтесь зенитных установок противника.



Spy Plate (Самолет разведчик)
Очень эффективное средство для раскрытия территории. *(Сов.)*



MIG (МИГ)
Использует самонаводящиеся ракеты. Легко уничтожает бронетехнику и постройки. *(Сов.)*



Longbow (Апач)
Хорошо защищен и вооружен мощными ракетами. Когда их более четырех, они непобедимы. *(Союз.)*



HIND («Лань»)
Боевой вертолет, вооруженный пулеметом. Способен выполнять любые задания. Лучше использовать группами. *(Сов.)*



Chinook (Транспортный вертолет)
Способен переносить до пяти пехотинцев в любую точку карты, хорош для доставки инженеров.

(Сов.) — Только у Советской стороны.
(Союз.) — Только у войск Союзников.
(*) — Возможно производить только в сетевой игре.

Продолжение. Начало — в номере 8.



Владимир БАРАБАНОВ

FADE TO BLACK

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Задание: Убедиться в том, что John — предатель, и что он заключает союз с Главным Мозгом противника.

1. Выходите из **Hangar** на старте. Используйте средний лифт в **Elevator Room 1.** Как только окажетесь в **Elevator Room 2,** наступите на панель перед Вами, чтобы остановить огонь пушки.

2. Войдите в **Security Hall,** держа оружие наготове. Разбейте камеру слежения, подождите, пока появится морф, убейте его и направляйтесь на юг.

3. В **Lair** уничтожьте быстрого морфа, повернитесь на запад и ликвидируйте Спрута. Перепрыгнув через панель, заберите из ящика ключ и выходите обратно в **Security Hall.**

4. Ваша следующая цель — **Warehouse 2.** Чтобы открыть дверь, встаньте на последнюю панель с правой стороны коридора. Заберите **Energy Recharger,** быстро развернитесь, убейте двух морфов и расстреляйте кнопку, чтобы они больше не появлялись.

5. Следуйте в **Guard Hall,** убейте морфа, бегите на запад до конца коридора, а затем на юг.

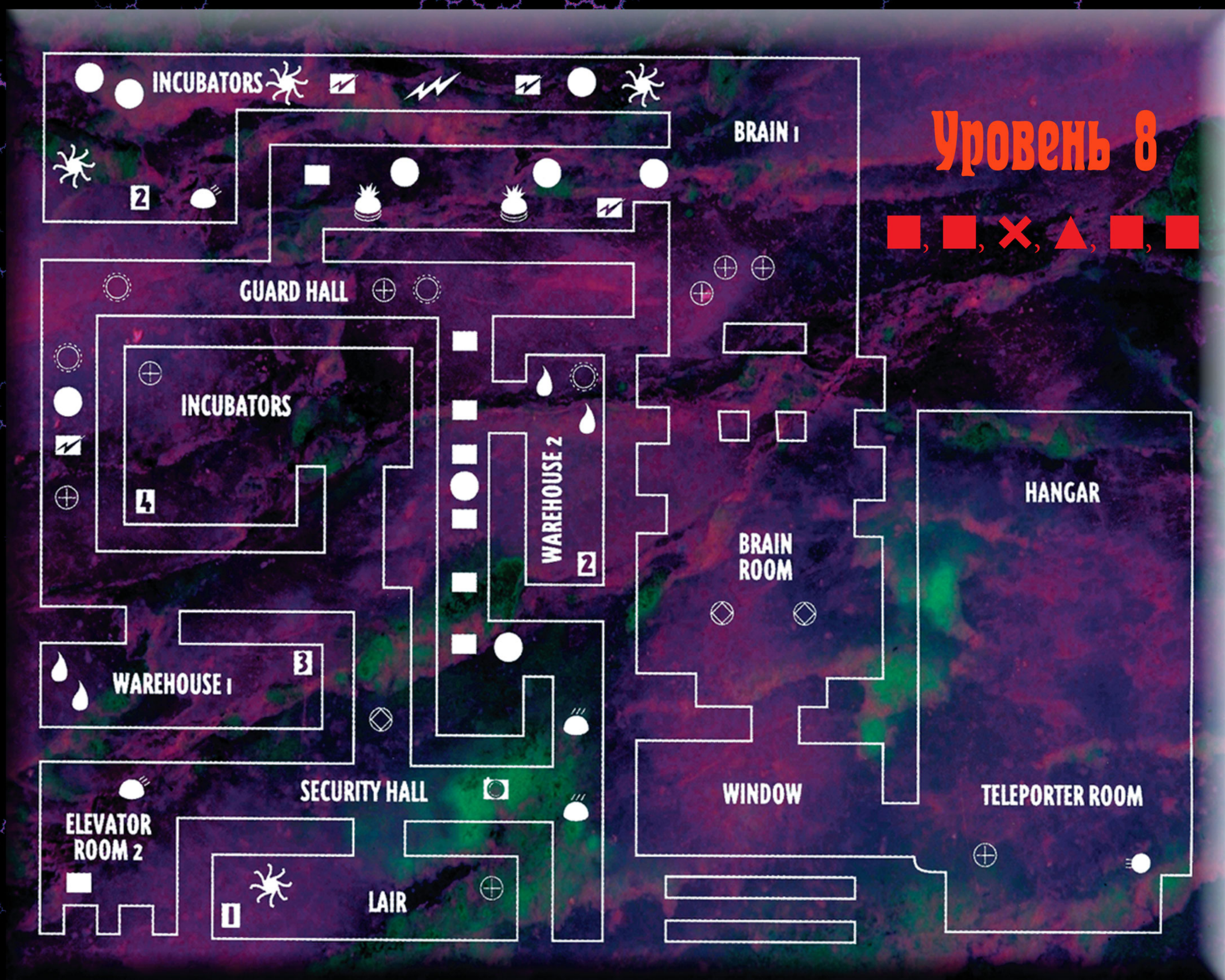
6. Уничтожьте морфа в **Trap Hall,** нажмите кнопку, чтобы включить лучи, и перепрыгивайте через электрические поля, чтобы попасть в **Warehouse 1.**

7. Заберите плазменные заряды из ящика, убейте морфа и следуйте в **Incubators,** чтобы достать второй ключ.

8. Выходите обратно в **Trap Hall** и запомнитесь там. Наступите на обе панели, чтобы отключить лучи, пробегите вдоль левой стены **Brain 1,** убейте трех морфов и следуйте на северо-запад.

9. Ликвидируйте Спрута, заберите из ящика **Energy Recharger,** быстро используйте его, и Вы сможете избегать выстрелов камеры довольно долгое время. Запомнитесь перед тем, как вернуться в **Brain 1.**

10. Следуйте на юг. На пути Вам встретятся два морфа, убейте их и выходите в **Window Room.** Вашему взгляду предстанет ужасное зрелище. Теперь поторопитесь в **Teleport Room,** из нее Вы сможете совершить побег.



- Панель доступа
- Бочка
- Взрываемая бочка
- Камера
- Воздушная охрана
- Электрическая панель на полу
- Панель на полу
- Силовое поле
- Пушка
- Вагонетка

Содержимое ящиков (уровень 8)

- 1 Ключ 1
- 2 Energy Recharger
- 3 Плазменные заряды

Содержимое ящиков (уровень 9)

- 1 Пустой
- 2 Пули, броня
- 3 Защита
- 4 Энергетический сканнер
- 5 Магнетические пули
- 6 Плазменный заряд
- Мина
- Прыгающая мина
- Падающий морф
- Морфы
- Патруль морфов
- Подзарядка
- Красная кнопка
- Робот
- Паук
- Специальные вещи
- Место старта
- Телепортатор
- Космический корабль
- Замораживающая пуш-
- Кодовая панель
- Голубой луч
- Голем
- Статуя
- Птица
- Сжигающие лучи
- Шатл
- Всплески лавы
- Вспышки огня
- Голубой огонь
- Электрическое поле
- Тентакл
- Механический пират
- Повстанец

Уровень 9

▲, ✕, ✕, ▲, ●, ▲

Задание: Забрать Master Key у пленного офицера охраны.

1. Уничтожьте трех морфов, которые атакуют Вас. Избегайте огромного робота — Вы никогда не сможете причинить ему никакого вреда.

2. Следуйте в **Warehouse**, убейте морфов и используйте подзарядку. Запомните Ваше местоположение. Не обращайте внимания на ящики, они пустые. Возвращайтесь обратно в **Hangar** и бегите на северо-запад в **Control Room.** Не шевелитесь! Механическая пушка восприимчива к Вашим малейшим движениям. Аккуратно расстреляйте ее и следуйте прямо в **Elevator 3,** поговорите с повстанцем и поднимайтесь на лифте.

3. Как только Вы войдете в **Elevator 1,** где в самом разгаре будет бой между повстанцами и морфами, пробегайте дальше, не обращая внимания на происходящее. В **Window Room** Вы станете свидетелем расправы. Уничтожьте морфов и бегите в юго-западную дверь с оружием наготове.

4. Отвлеките морфа, чтобы дать время убежать повстанцу. После того, как убьете морфа, следуйте на север. Ликвидируйте охрану у **Elevator 2B,** затем возвращайтесь на юг в **Elevator Room.** Проходите в западную дверь с оружием наготове.

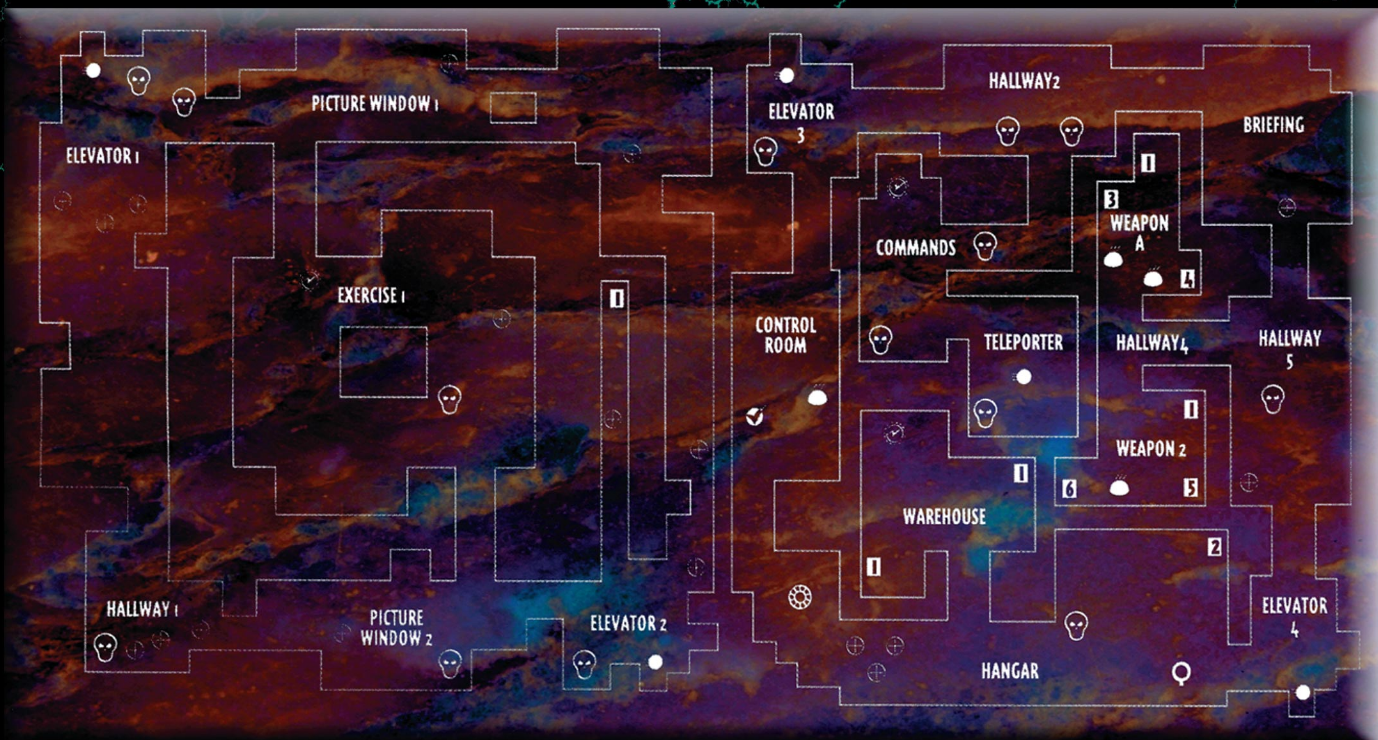
5. Как только Вы окажетесь в **Picture Window 2,** убейте морфа, чтобы спасти жизнь повстанцу, и выходите через западную дверь.

6. Уничтожьте морфа в **Hallway 1,** и Вы получите от повстанца пароль в командный центр. Возвращайтесь на запад и следуйте в **Elevator 2.** Поднимайтесь на лифте в **Elevator 4.** Запомнитесь, и двигайтесь на север по **Hallway 5.**

7. Вы должны убить Морфа до того, как он застрелит повстанца. Следуйте за повстанцем через северную дверь в **Weapon Room.** Уничтожьте охрану и заберите из ящика сканнер и защиту. Проходите через **Hallway 4** в **Weapon Room 2.**

8. Здесь также надо убрать охрану и забрать магнетические пули, плазменные заряды.

9. В **Briefing Room** ликвидируйте морфа. Через **Hallway 2** проходите в **Command Room.** Поговорите с Хэнком и отправляйтесь в телепортатор.



ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Хит-Парад читателей

PC CD ROM
1. Z
2. C&C
3. Warcraft2
4. Duke Nuken 3D
5. Doom (1-2)

SONY PlayStation
1. Tekken 2
2. Tomb Raider
3. Resident Evil
4. Crash Bandicoot
5. Destruction Derby 2

SEGA SATURN
1. Tomb Raider
2. Nights
3. Virtua Cop 2
4. Fighting Vipers
5. NHL'97

3DO
1. Po'ed
2. Doom
3. Mortal Kombat
4. Captain Quazar
5. Blade Force

Мировой хит-парад

PC
1. Civilization 2
2. Command and Conquer: Red Alert
3. Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness
4. Master of Orion 2: Battle at Antares
5. Command and Conquer/Covert Operations
6. Quake
7. Wages of War
8. Privateer 2: The Darkening
9. Duke Nukem 3D
10. Jetfighter 3

Видеоигры
1. Tomb Raider
2. Mario 64
3. Tekken 2
4. Nights
5. Wave Race 64
6. Virtua Fighter 2
7. Crash Bandicoot
8. Resident Evil
9. Mortal Kombat Trilogy
10. Fighting Vipers

Список самых продаваемых игр в ноябре

PC CD ROM
1. Red Alert.
2. Tomb Raider.
3. Lords of Realms 2.
4. Phantasmagoria 2.
5. Master of Orion 2.
6. NHL'97.
7. Русская рулетка.
8. Rally Championship.
9. Phantasmagoria.
10. FIFA'97.

SONY PlayStation
1. Tomb Raider.
2. Soviet Strike.
3. Tekken 2.
4. Disrupter.
5. FIFA'97.
6. Destruction Derby 2.
7. Crash Bandicoot.
8. Die Hard Trilogy.
9. Need For Speed.
10. Dark Forces.

3DO
1. Captain Quasar.
2. Shock Wave 2.
3. Gex.
4. Action Pack.
5. Starfighter.
6. Killing Time.
7. Po'ed.
8. Gunslinger Collection.
9. Foes of Ali.
10. Space Hulk.

SEGA SATURN
1. Tomb Raider.
2. Virtua Cop 2.
3. NHL'97.
4. Virtua Fighter 2.
5. Sonic 3D-Blast.
6. Nights.
7. FIFA'96.
8. Fighting Vipers.
9. Loaded.
10. Alien Trilogy.

АНКЕТА

1. Имя

2. Возраст ___ лет

3. На какой платформе Вы играете ?

- ☐ PC/386
- ☐ PC/486
- ☐ PC/Pentium
- ☐ 3DO
- ☐ Saturn PAL
- ☐ Saturn NTSC
- ☐ Sony PS PAL
- ☐ Sony PS US NTSC
- ☐ Sony PS Jap NTSC
- ☐ Не играю
- Другие

4. Какие статьи этого номера Вы считаете удачными ?

5. Какой номер за 1996 год Вы считаете самым удачным. Почему ?

6. Напишите названия пяти самых любимых игр:

7. Напишите названия 3 игр, выпущенных в 1996 году, которые Вы считаете лучшими:

8. Что бы Вы изменили в журнале ?

9. Где и по какой цене Вы купили этот номер ?

СПАСИБО !

Game Land

101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652

Уважаемый Читатель !

Наша цель — сделать журнал, который будет интересен для Вас. И только Вы можете нам помочь. Мы просим Вас заполнить АНКЕТУ и отправить ее по нашему адресу.

Обещаем, что учтем все Ваши пожелания.

СТРАНА ИГР — Горячая линия

Не собирается ли LG Electronics выпустить систему M2 для Goldstar 3DO?

Жанбулат. Казахстан. г. Алматы.

*Официально на сегодняшний день ничего заявлено не было, но, скорее всего, нет. Кроме того, что сама идея создания расширения для любой модели **3DO** на сегодняшний день является малореальной, для этих целей **LG Electronics** должен будет получить лицензию от **Panasonic,** который пока не выражал желания лицензировать свою технологию другим компаниям.*

1. Появятся ли в ближайшее время игры для Sony PlayStation/Sega Saturn с видеографикой и/или русифицированные?
2. Почему вы отменили рубрики "Для взрослых" и "Игровые автоматы"?

Не назвавший себя читатель из г. Челябинск.

*1.Что касается игр с видеографикой, таких как стрелялки с пистолетом типа **Mad Dog,** то они на сегодняшний день незаслужено забыты издателями видеоигр, хотя одна игра этого жанра, а именно **Crime Patrol,** была уже давно заявлена к выпуску на **Sega Saturn,** но так до сих пор выпущена не была. На **Sony PlayStation,** скорее всего, таких игр не будет никогда. А вот что касается русифицированных игр, то не исключено, что уже в следующем году мы что-нибудь подобное сможем увидеть на **Sony PlayStation,** поскольку российское издательство **«Бука»** заявило о намерении создания своих игр на этот формат. А перевод абсолютного большинства игр на русский язык будет зависеть от того, сколько игровых приставок сможет тот или иной производитель, официально занимающийся распространением своих аппаратов в России, продать. Но если мы сами не дадим понять **Sony** и всем остальным (распространением продукции **Sega** занимается **«Битман»,** а **Nintendo** — **«Денди»**), что играть в игры на чужом языке нам не нравится, то вряд ли скоро что-либо изменится. Так что направляйте свои просьбы непосредственно производителям или официальным распространителям приставок, и, глядишь, вскоре положение поправится.*

*2. Отмена рубрики **«Игровые автоматы»** произошла по просьбам читателей, большинство которых просто этим вопросом не интересуется. А рубрику **«Для взрослых»** пока никто не отменял, просто если уж писать, то о чем-нибудь стоящем.*

Вы много пишете о приставке Sega Saturn, а что происходит с 32X и Sega CD. Что происходит в Philips с их игровой системой CD-I и сколько действительно бит в Atari Jaguar?

Добряков Евгений. Москва.

Для всех, кого интересует нынешнее состояние дел с той или иной игровой платформой, мы постараемся вкратце описать хотя бы самые известные из них.

*1. **Sega CD** и **32X.** Как таковых, данных приставок в отдельном виде не существует. Они были выпущены в разное время компанией **Sega** в качестве дополнения к **Sega MegaDrive.** Первая из них работала на компакт-дисках и имела некоторые дополнительные возможности по сравнению с **MegaDrive,** второй же аксессуар — **32X** — работал на двух 32-битных процессорах и мог реально соперничать с **3DO** по своим графическим возможностям, но не тот ни другой аппарат не смог получить достойного для продолжения выпуска на него игр распространения среди покупателей. В связи с тем, что рынок 16-ти битной **Sega MegaDrive,** без которой эти две системы не работают, уже дышит на ладан, а **Sega** уже перешла практически полностью на поддержку своей 32-битной системы **Sega Saturn,** то по большому счету, об этих двух аксессуарах можно спокойно забыть.*

*2. **Nintendo Virtual Boy.** Представленный покупателям как первая система виртуальной реальности для дома, данный 32-битный аппарат представляет из себя нечто, напоминающее перископ или систему ночного видения, работающую на картриджах. Хотя **Virtual Boy** может произвести на свет настоящий стереоскопический эффект, он способен показывать лишь один красный цвет и разные его оттенки на черном фоне, но не это самое страшное. Игр, которые смогли бы действительно привлечь к аппарату внимание покупателей, так и не было создано, а из того, что есть, выбрать особо и нечего. Новых поступлений, к сожалению, также уже не предвидится.*

*3. **Atari Jaguar.** Довольно странная система, «битность» которой так по сей день и осталась загадкой. Первоначально работала только на картриджах. Внутри ее вы можете найти и 16-ти и 32-х битные процессоры, однако ее принято все-таки называть машиной максимум 32-битного класса. Это система постоянно страдала от отсутствия игр, не говоря уже о качестве выпускаемой для нее продукции. Ее популярности не помог даже выпуск дополнительного проигрывателя компакт дисков, **Jaguar CD.** На сегодняшний день **Atari** полностью покинула рынок видеоигр, и соответственно все свои приставки. В настоящий момент **Atari** не существует как самостоятельная корпорация, а является частью промышленной компании **JTS.***

*4. **Philips CD-I.** С точки зрения видеоигр, данная система ничего из себя особенного не представляет. Работает на 16-ти битном процессоре, использует для хранения ин-*

формации компакт-диски, а при подключении к ней дополнительного устройства позволяет просматривать видеофильмы в своем стандарте. Хороших игр за короткую историю данного аппарата было выпущено слишком ограниченное количество, и на сегодняшний день система уже всеми забыта, включая ***Philips.***

5. ***Bandai Pippin.*** *Недавно выпущенная японским производителем игрушек* ***Bandai*** *64-битная система, пока не привлекла особого внимания со стороны производителей игр. Работает на 64-битном процессоре* ***Power PC*** *и является клоном компьютера* ***Power Mac*** *без жесткого диска и возможности модернизации. Единственное, ради чего сегодня можно приобрести эту систему, это возможность выхода с ее помощью в Интернет. На сегодняшний день особых перспектив у данной консоли нет, и она, скорее всего, пойдет по пути, проторенному ранее* ***Philips CD-I.***

6. ***Turbo Grafx 16.*** *8-ми битная игровая приставка с 16-ти битным графическим сопроцессором, работающая на картриджах. Выпущенная много лет назад компанией* ***NEC,*** *она получила распространение только в Японии, где для нее также были выпущены разные аксессуары, такие как проигрыватель* ***CD*** *и расширение ее графических возможностей. В 1994 году* ***NEC*** *также выпустил у себя на родине 32-битную систему* ***PC-FX,*** *которая не получила большого распространения и была вскоре забыта.*

Как видите, жизнь и смерть любой консоли в первую очередь зависит от игр, которые для нее выпускают. К сожалению, путешествие по кладбищу индустрии видеоигр можно было бы продолжить и дальше, так как очень много компаний, на волне успеха ***Nintendo*** *и* ***Sega*** *с некоторыми из своих приставок, пытались хоть как-то поучаствовать в этой индустрии. Большинство таких попыток обычно заканчивались провалом. Единственным исключением можно назвать только* ***Sony PlayStation.*** *Тем не менее, именно успех последней консоли может снова подтолкнуть разные японские и американские корпорации на очередное вторжение в этот сектор рынка бытовой электроники, забывая при этом, что только игры, а не технология могут сделать их систему успешной. А для Игоря Тарасенко и его товарищей из города Рига мы рады сообщить, что его, и других читателей нашего журнала — поклонников игровых приставок, мы забывать не намерены. Можете быть уверены, что и впредь все будет по-прежнему, а может быть и лучше. Только недавно к любителям видеоигр в нашей стране стали относиться более-менее серьезно, и если та же* ***Sony,*** *которая на сегодняшний день является единственной компанией, напрямую торгующей своей приставкой в России, предпримет такие же шаги навстречу покупателям, как, скажем, она предприняла в США, то относительному превосходству владельцев компьютеров перед владельцами современных игровых систем может придти конец. А если говорить о других системах, то пока любая из них живет нормальной жизнью (то есть на нее выходят игры), мы ей будем уделять все возможное с нашей стороны внимание.*

Пишу Вам, находясь в восторге от игровой системы Nintendo 64 и от Вашего журнала. Сейчас я думаю о покупке этой приставки, но меня волнует вопрос о том, сколько мегабайт могут вмещать в себя картриджи Nintendo 64. И еще, планируется ли выпуск для этой системы игр типа Soviet Strike или C&C? Также меня интересует, есть ли для этой приставки системы виртуальной реальности и будет ли для нее сделана возможность игры по модему.

Денис Анатольевич из Москвы.

Картриджи для ***Nintendo 64*** *теоретически не имеют особых ограничений в объеме памяти. Однако высокая себестоимость микросхем вынуждает издателей, включая саму* ***Nintendo,*** *сегодня ограничиваться объемом в 8-12 мегабайт. Однако со временем цены на память падают и, соответственно, открываются новые возможности для создания больших игр. Но, кроме этого,* ***Nintendo*** *планирует выпустить к концу 1997 года дополнительное устройство к своей приставке, под предварительным названием* ***64DD,*** *которое будет использовать для хранения информации магнитооптические диски объемом 64 мегабайта. Примерно 20 из них будут использованы для записи различной информации в процессе игры, а на остальном объеме будет храниться сама программа. Считается, что вместе с этим устройством покупатели также получат и модем, а также соответствующее программное обеспечение для связи с Интернетом, либо со специальной игровой службой от* ***Nintendo.*** *Правда, советую отнестись к последнему предложению как к слуху, так как никакой официальной информации по этому поводу от производителя пока не поступало.*

Что касается игр ***Soviet Strike*** *и* ***C&C*** *для* ***Nintendo 64,*** *то вторая игра совершенно точно появится на этой консоли, а вот* ***Soviet Strike,*** *скорее всего, так и останется только на CD, так как эта игра использует слишком большое количество памяти, даже для* ***64DD.*** *А вот специальной системы виртуальной реальности для данной консоли мы еще не увидим очень и очень долго, пока цена на соответствующее оборудование, которое бы действительно предоставляло пользователям соответствующие ощущения, не опустится ниже 300 долларов.*

Многоуважаемая редакция,
Пожалуйста, напишите коды на Flying Nightmares, Drug Wars, Corpse Killer, Star Fighter для 3DO.

С почтением, Филипов Артем

В следующем номере Вы найдете коды к этим и многим другим играм для ***3DO.*** *Возможно, будут и прохождения к некоторым игрушкам. Также Вы можете найти интересующие Вас коды в номерах* ***«Страны Игр»*** *за Август, Сентябрь и Октябрь 1996 года.*

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр».
Я хотел бы попросить Вас, если возможно, подскажите, как пройти последний уровень в игре «Captain Quazar». А то я уже пытался пройти его много раз, и у меня ничего не получается.

Лаврукин Владислав, Москва

Насколько мы понимаем, речь идет о 10 уровне игры. Как пошагово пройти его, мы Вам не скажем, но дадим несколько советов.

Приобретите как можно больше оружия и защиты. Единственная цель на этом уровне — уничтожить корабль Ox. Постарайтесь постоянно держать корабль в поле зрения, пока уворачиваетесь от астероидов черных дыр. Старайтесь стрелять в заднюю часть корабля, так как Ox не активирует защиту при попадании в эту часть корабля. Игра закончится, когда корабль будет уничтожен.

Уважаемая редакция,

Я давно мечтаю найти друзей по переписке. Те ребята, которые любят игры жанра Quest, может согласятся делиться со мной (и я, конечно, с ними) своими секретами. Я прошел Virtual Stupidity, Alone in the Dark I-II, D, Hell, Myst, Cyberia, Creature Shock, Dragon's Lair, Lost Eden, а также игры жанры action…

Мой адрес: г. Георгиевск, Ставропольский Край, Калинина 131/а , кв. 46.

Уважаемая редакция!

…Мое знакомство с компьютером началось в училище на уроках информатики. Оно проходило в заочной форме на листке бумаги. Смешно, не правда ли? Ну а потом был «Пионер», совместимый с розеткой 220В, «ZX Spectrum», «Dendy», 16-ти битная «Sega» и, наконец, «Panasonic 3DO». И вот в октябрьском номере я прочитал некролог под названием «Печальный конец 3DO»… И тут захотелось иметь что-то более постоянное, чем игровые приставки. Конечно PC! Открыл рекламные страницы «Страны Игр», посмотрел крутые форматы и кругленькие суммы и сразу опустился с небес на землю. Ведь со стипендией равной $8 (причем повышенной) или в будущем с зарплатой врача на Украине, которую еще и не платят, необходимо работать как минимум пару жизней. Но, как говорится, надежда умирает последней. Меня интересует попроще компьютер. Например 486DX 2/66 МГц, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, Windows 95. Разумеется мультимедийный, и какой-нибудь модем попроще, чтобы не замыкаться в себе. Подскажите, где можно его приобрести. И напишите приблизительную сумму, которую я должен буду собрать.

Казак Евгений, город Полтава.

*Совершенно очевидно, что все технологии со временем устаревают. Такая судьба постигает не только домашние приставки, но и персональные компьютеры. Но с последними дело обстоит проще: всегда можно сделать upgrade и т. д. Что касается того компьютера, который Вы хотите приобрести, то мы бы Вам не советовали этого делать. Во-первых, 486 уже устарел, купить в магазине Вы его вряд ли сможете, только если подержанный, да и стоить он будет (с теми требованиями, которые Вы предъявили) около 700-800. Уж лучше купить **Pentium 75,** цена которого примерно та же, а производительность, естественно, выше. Так что думайте, решайте.*

Уважаемая редакция!

… Мне очень понравилась игра Русская Рулетка, проиграл ее вдоль и поперек. Скажите, не будет ли продолжения?…

Васильев Илья, г. Москва

*Мы связались с издателями **Русской Рулетки,** компанией **Бука.** Они сказали нам, что действительно планируют выпустить второй вариант **Русской Рулетки** и сообщили некоторые подробности.*

Теперь в игре Вы найдете:

Карательные экспедиции на базы энтроноидов на Земле и соседних планетах: Луне, Марсе, Венере, спутниках планет-гигантов, на Плутоне и в открытом космосе, связанные между собой единым сюжетом. Задача у каждой миссии разная, но требует проникновения в определенные места. Чтобы туда добраться нужно уничтожать вспомогательные генераторы, питающие энергией силовые поля, использовать телепорты, пользоваться выключателями и т. п. Всему этому мешают враги, весьма некстати стреляющие по игроку.

По окончании каждой миссии вводится бонус-уровень, в виде игры Xenon 3D.

Возможные цели миссии.

1. Уничтожение главного генератора, питающего энергией город. После его уничтожения весь город разрушается как в конце голливудского боевика.

2. Добыть секретное устройство или информацию. Они могут лежать в виде бонуса или быть спрятаны внутри вражеского корабля.

3. Отключить силовое поле (выключателем или путем разрушения генератора), охраняющее вражескую базу от массированной атаки.

4. Побег из плена при помощи телепорта, который надо сначала найти.

5. Защита объекта на собственной базе от атаки.

Возможна также постановка невыполнимой задачи. Например, найти секретный документ или устройство, а в результате полного облета вражеской базы играющий попадает в телепорт, который перебрасывает его на другую базу (конец текущей миссии и переход в новую).

Игровое пространство и декорации.

Декорации могут быть анимированы (мигающие рекламы, поворачивающиеся башенные краны, другие устройства непонятного назначения). Среди анимированных декораций могут быть движущиеся (например, машинки), но не предпринимающие попыток атаки. Часть декораций может быть подбита с последующим взрывом.

Враги.

Естественно, введутся новые виды врагов с соответствующим поведением. При поражении они могут не сразу взрываться, а разлетаться осколками, падать на землю и взрываться уже там, оставляя бонус. Введутся наземные противники: танки, роботы, зенитные установки. Последние будут установлены на крышах домов, платформах, неподвижно парящих в воздухе, и просто на земле.

*Также в **Русской Рулетке 2** Вы найдете целый ряд полезных бонусов.*

*1. **Неубиваемость.** Действует в течение неограниченного времени. Движение становится монохромным.*

*2. **Невидимость.** Действует в течение ограниченного времени. Изображение становится контурным.*

*3. **Батарейка.** Сохраняет заряд в течение ограниченного времени. Позволяет подбить главный генератор, питающий играющего энергией, без вреда для играющего.*

Уважаемые почитатели стратегических игр!

«Страна Игр» собирает пакет предложений для фирмы Broderbund (издателя Prince of Persia 1&2), по поводу того, какой должна быть стратегическая игра в реальном времени.
Все собранные предложения будут посланы в начале марта 1997 года. Так что, если Вам не все равно, как будет выглядеть Warlords 3 — пишите нам (с пометкой «Стратегия»).



Здравствуйте Сергей Лянге!

…Я не могу пройти 17-ый уровень игры Z. Прошу Вашей помощи! То, что Вы написали в № 8 в «Формуле Успеха» — это круто, но недостаточно. Прошу помочь через «Горячую Связь». Пожалуйста, напишите ответ в следующем номере!!!

С уважением, Сарычев Андрей.

О достоинствах Z говорит хотя бы тот факт, что игра попала-таки в десятку лучших игр хит-парадов всего мира.

Благодаря Z, наш «специалист-дюколог», Антон ШИЛКЕНД, наконец-то решился переступить порог военно-стратегических игр, хотя сопротивлялся этому до последнего. Я надеюсь, что Вас не очень расстроит, если на Ваш вопрос отвечу не я, а Антон. Это будет как бы начало его стратегической карьеры (?).

Сергей Лянге

Итак, Вы начинаете игру с двумя средними, двумя легкими танками, одним джипом и группой снайперов.

Внизу находится большое количество ничейной техники, и захват ее и есть залог успеха. Для более понятного описания я пронумеровал ключевые точки.

С самого начала принудительно направьте снайперов в точку 1, после — в точку 2. (В случае, если Вы сразу пошлете их в точку 2, то они пойдут в обход, и драгоценное время будет потеряно). После этого сажайте их в ближайшую технику, захватывайте флаг в точке 6 и отбивайтесь от пехоты противника, которая попробует своровать технику на Вашей половине.

Также внимательно следите за ремонтным краном противника и при попытке восстановить мост сразу уничтожайте его.

Одновременно с этим посылайте по одному легкому и среднему танку в точки 3 и 4 для обороны мостов (поставьте их в точках А). Джипом захватывайте ближайший к Вашему форту флаг и флаг в точке 8.

На всех захваченных заводах по производству роботов сначала производите grunt'ов. По мере их появления срочно гоните вниз для захвата техники.

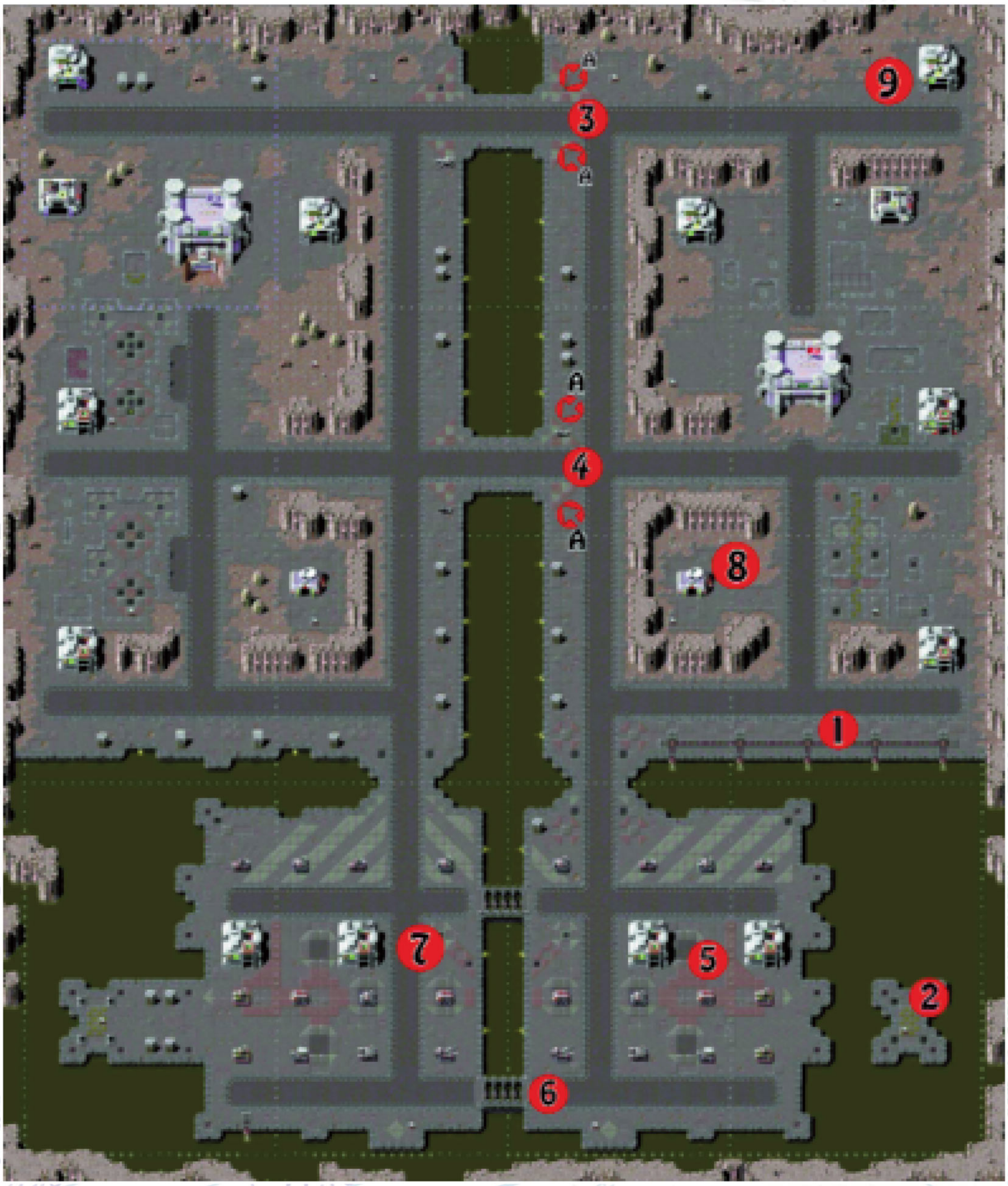
А вот на заводах в точке 5 лучше сразу производить гранатометчиков и сажать их в пустые APC.

Часть захваченной техники отправляйте наверх для обороны мостов, краном постарайтесь отремонтировать мост в точке 6 и при помощи танков и пехоты захватите флаги в точке 7.

И еще: не увлекайтесь производством grunt'ов. После захвата всей техники производите на этих заводах либо Laser'ов, либо Pyros'ов, что Вам больше нравится. В форте с самого начала произведите 1-2 легких танка, потом производите тяжелые. На заводе, контролирумом флагом в точке 3, лучше сначала не производить тяжелой техники, т. к. он несколько раз будет переходить из рук в руки. На заводе в точке 9 сначала произведите Hovitzer и поставьте его на границе территории для помощи в обороне точки 3.

Если у Вас все получится, остальное — дело техники. Удачи Вам в прохождении остальных уровней этой великолепной игрушки!

Антон Шилкенд

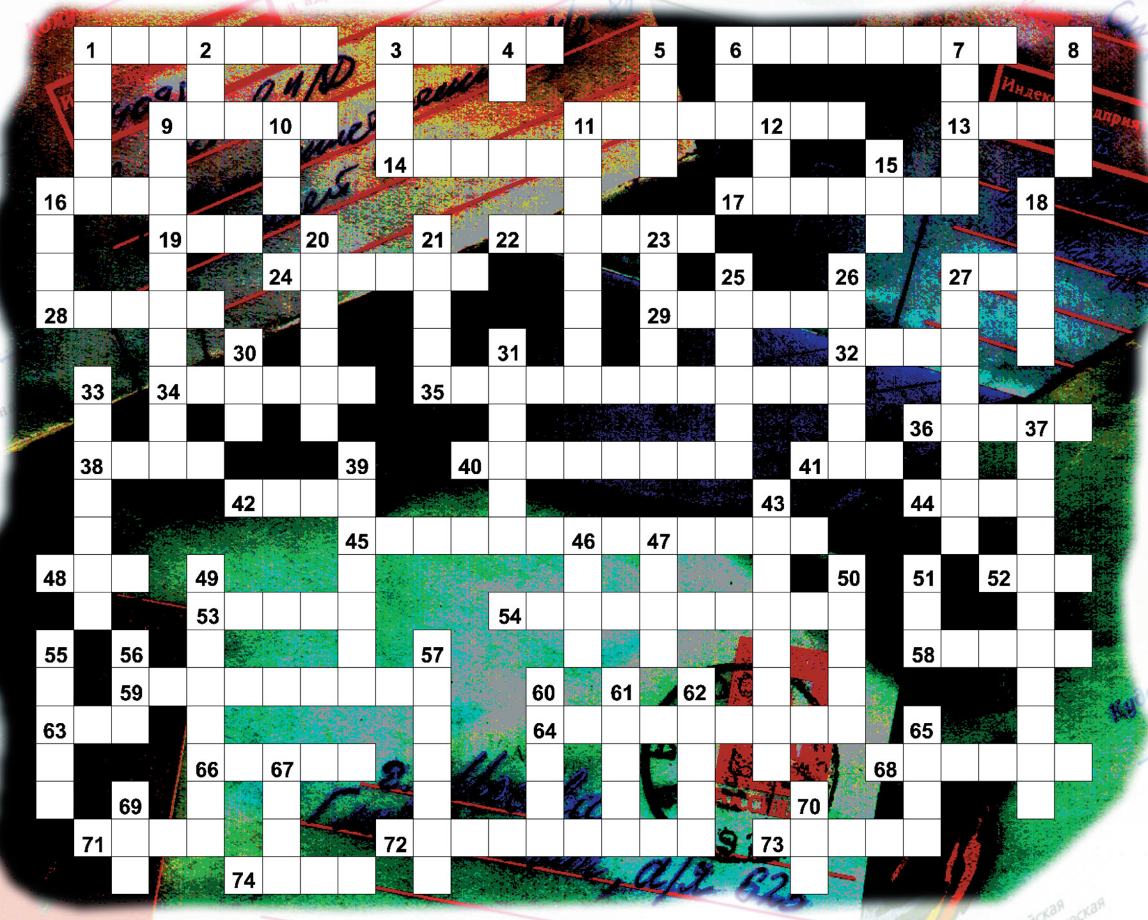


Привет, уважаемая редакция.

… посылаю Вам кроссворд. Может он кого заинтересует, но я уверен, что вряд ли кто-нибудь разгадает его полностью.

Ренат Жемальдинов.

Ну что, уважаемые читатели, попробуйте, а ответы к кроссворду мы опубликуем в следующем номере.



По горизонтали: 1. Насекомое из игры Push Over. **3.** Откуда исходит угроза в UFO-2. **6.** Это животное можно часто встретить в игре Lost Eden. **9.** Тенью этого рогатого (!) животного названа игра. **11.** Профессия Сэма и Макса, хитов дороги. **13.** Валюта страны Вашего противника в Aces of The Pacific. **14.** Фамилия немолодого мужика, большого любителя слабого пола. **16.** Во что превращается монстр после очереди из ChainGun'a. **17.** В UFO прежде, чем это использовать, его надо инициировать. **19.** Форму какой буквы имеют звездолеты повстанцев. **22.** Кто охраняет свалку Тодда. **24.** В лесу — дерево, в шахтах —… **27.** Кому поручено работать над проектом Cyberia. **28.** Бронированный … (хороший танковый симулятор). **29.** «Любимое» животное червяка Джима. **32.** Кто управляет своей Flying Machine. **34.** Абориген в «Колонизации». **35.** Роль этого профессора в одноименной игре сыграл Тим Карри. **36.** Где живет однорукий бандит Аладдина? **38.** Количество гостей в знаменитой игре по мотивам произведения Эдгара По. **40.** Профессия Роджера Вилко. **41.** Житель местности за Темным порталом. **42.** Где находится Цидония? **44.** Это излучают глаза Паладина. **45.** Самый, пожалуй, известный интерактивный ужастик. **48.** Что обычно просит ввести защита от копирования? **52.** Робот-шериф из игры Z. **53.** Ну и рожа! (герой MK3). **54.** Что дает код IDDQD? **58.** «Шары гонять», но не пинбол. **59.** Собирает и спайс, и тибериум. **63.** …Enemy Unknown (что означает первое слово)? **64.** С кем борется Гэбриел Найт во второй части игры? **66.** Профессия беспощадного Дредда. **68.** Что сбрасывает Air Strike в C&C? **71.** Жанр «Role Playing Game» переводится как «игра в исполнение …». **72.** Какое заведение находится на первом уровне игры Duke Nukem 3D? **73.** В одной игре там производятся Footman'ы, а в другой — Minigunner'ы. **74.** Заменить все коды и секреты может только это.

По вертикали: 1. Кто придумал Civilization? **2.** В этом измеряется то, что пытается захватить любой стратег. **3.** Что изображено на эмблеме GDI? **4.** Что устраивают марсианские монстры на Земле? **5.** Обычная одежда для Knight'a или Footman'a. **6.** Этот супергерой не пренебрегает стероидами. **7.** Вечная тема для большинства стратегических (и не только) игр. **8.** Захват местности в игре Z осуществляется посредством захвата этого предмета. **9.** Теперь эту мечту Карла Маркса можно осуществить в одноименной компьютерной игре. **10.** Имя мыши, с которой ссорится кот Al. **11.** Что из себя представляет всем известный Shotgun? **12.** «Mad Dog McCree» — это компьютерный … **15.** В одной игре это космическое заведение носит название «Thirsty Tentacle». **16.** Ваше средство передвижения в Assault Rigs. **18.** Ваша фамилия в КГБ. **20.** Terminal …, Brutal … (Вид спорта). **21.** Маньяк из игры 11'th Hour. **23.** Откуда появляются Face Hugger'ы? **25.** Отрекшийся от церкви истребитель нечисти. **26.** Чья музыка звучит в игре Ring Cycle? **27.** Столица «негров» в Civilization. **30.** Что пополняет энергию Wolfer'a, кроме аптечек? Что за оружие у Дюка скрывается под названием RPG? **33.** В этой игре Вы защищаете свой замок немереным количеством пушек. **37.** Виртуальный маньяк из будущего. **39.** Запах чего навевает Бену воспоминания о Мории? **43.** Заветное оружие под цифрой 2. **46.** Известный «таинственный остров». **47.** Во второй «Цивилизации» это имеет каждая страна. **49.** В чем «нуждается» известный автосимулятор. **50.** Боевая единица отряда из четырех существ, как представитель фауны. **51.** Любитель продукции компании «Чупа-Чупс». **55.** Единственное оружие Ниндзи в Worms. **56.** Что потерял Фредди Фаркас в молодости? **57.** Второе название планеты, где добывают меланж. **60.** Что из себя представляет Брэд, друг Аллана? **61.** «Взрывчатка в обрезке трубы» одним словом. **62.** Лучник пускает стрелы, троль метает … **65.** Woodruff — по внешнему виду. **67.** Это транспортное средство могут водит и Гранты и Психи. **69.** Элементарная частица луча, испускаемого со спутника GDI. **70.** Что находится в боеголовках фирменной ракетницы ORDOS.

Game Land Express

Если Вы хотите заказать товар по почте, то пришлите заявку о высылке каталога *GameLand Express* с указанием интересующей Вас платформы
(PC, Sony PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64, 3 DO, Macintosh),
и мы вышлем Вам каталог, из которого Вы уже выберите нужный товар.
Каталог может быть выслан только в города, указанные в Таблице 1.
Таблица 2 указывает стоимость доставки товара, а не каталога.
Каталог высылается бесплатно!
Адрес для заявок: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.

Таблица 1

СПИСОК ГОРОДОВ

Город	Зона
Азов	1
Аксай (Ростовская обл.)	1
Алма-Ата	3
Апатиты	1
Армавир	1
Архангельск	5
Ашхабад	3
Баку	2
Батайск	1
Батуми	5
Бердск	5
Бишкек	3
Владивосток	4
Дзержинск	1
Днепропетровск	5
Донецк	5
Душанбе	3
Екатеринбург	2
Ереван	5
Запорожье	5
Казань	1
Калининград	1
Кандалакша	1
Караганда	5
Кемерово	3
Киев	5
Кишинев	5
Краснодар	1
Кутаиси	5
Липецк	1
Львов	5
Майкоп	1
Минск	1
Москва	0
Московская область (город уточнить по телефону)	5
Мурманск	1
Набережные Челны	5
Находка	4
Н.Новгород	1
Николаев	5
Новокузнецк	3
Новороссийск	1
Новосибирск	3
Новочеркасск	1
Одесса	5
Оренбург	1
Пятигорск	1
Ростов-на-Дону	1
Санкт-Петербург	0
Самара	1
Сочи	1
Ставрополь	1
Таганрог	1
Ташкент	3
Тбилиси	2
Темиртау	5
Тирасполь	5
Тольятти	1
Томск	3
Туапсе	1
Уфа	2
Хабаровск	4
Харьков	5
Южно-Сахалинск	5

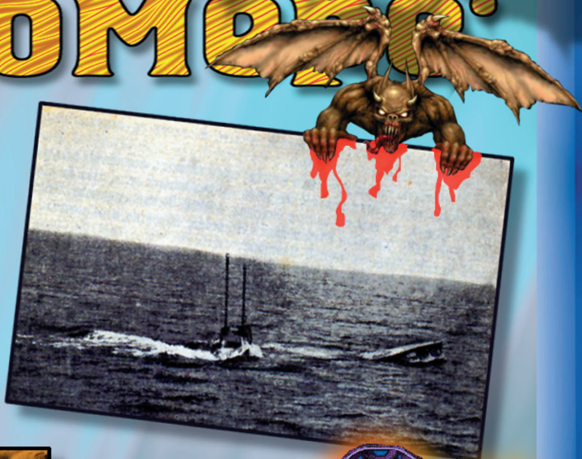
Таблица 2

СТОИМОСТЬ ДОСТАВКИ

Отправка весом не более, гр	ЗОНЫ 0	1	2	3	4	5
	Руб.	Руб.	Руб.	Руб.	Руб.	Руб.
1000	55.000	96.250	110.000	123750	137.500	170.500
2000	55.000	104.500	121.000	137500	159.500	203.500
3000	55.000	112.750	132.000	151.250	181.500	236.500
4000	55.000	121.000	143.000	165.000	203.500	264.000
5000	55.000	129.250	154.000	178.750	225.500	291.500
6000	55.000	137.500	165.000	192.500	247.500	319.000
7000	55.000	145.750	176.000	206.250	269.500	346.500
8000	55.000	154.000	187.000	220.000	291.500	374.000
9000	55.000	162.250	198.000	233.750	313.500	401.500
10000	55.000	170.500	209.000	247.500	335.500	429.000
11000	110.000	178.750	220.000	261.250	357.500	456.500
12000	110.000	187.000	231.000	275.000	379.500	484.000
13000	110.000	195.250	242.000	288.750	401.500	511.500
20000	110.000	253.000	319.000	385.000	555.500	—
30000	110.000	335.500	429.000	522.500	775.500	—
40000	110.000	418.000	539.000	660.000	995.500	—
50000	110.000	500.500	649.000	797.500	1.215.500	—
60000	110.000	583.000	759.000	935.000	1.435.500	—

В следующем номере:





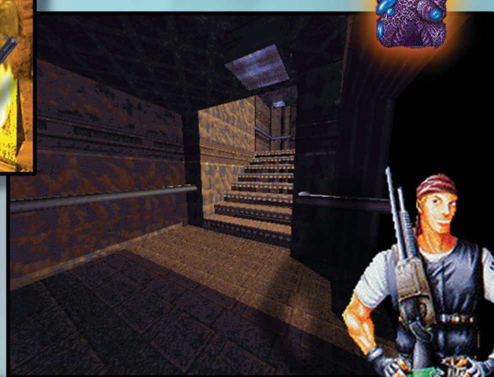


«Железные разборки». Internet играющий. Game-индустрия для всех





Madspace, XS, Admiral, Jedi Knight, Parkan ...
и другие игры для PC





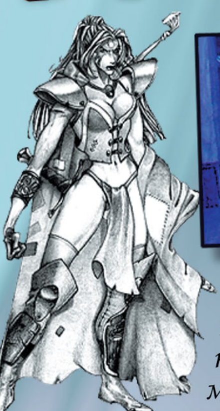


Тактика прохождения Wages of War, Tomb Raider, Fade to Black ...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем



NBA in the Zone 2, Resident Evil 2, Fighter Megamix ...
и другие игры для 3DO, Nintendo 64, Sony PlayStation и Sega Saturn





Ответы на письма читателей...
подсказки по прохождению игр, читательский Хит-Парад



А ТАКЖЕ: *мультимедиа-энциклопедии, путешествия по Internet'у и многое другое...*

Журнал
СТРАНА ИГР
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер **014416** от **31.01.96**

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор:
Оксана Донская

Редактор:
Борис Романов

Корреспондент в США:
Владислав Пискунов

Дизайн Обложки:
Антон Шилкин

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Антон Шилкин, Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Катя Кербель, Виктор Жилин

Корректор:
Денис Давыдов

Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402
Факс: 125-0211

Web-Site:
www.gameland.ru

E-mail:
gameland@glas.apc.org

Техническая поддержка:
Денис Конященко, Борис Скворцов, Ерванд Мовсисян, Альбина Агарунова

Вывод на пленки осуществлен при технической поддержке **Бизнес Класс**

Телефоны распространителей:

Москва:
«Глобус» — 240-7405
«Логос-М» — 200-2122
«Люкс-Пресс» — 270-5971
«Маарт» — 128-9904, 128-9980
«МетроПресс» — 270-0703
«Ода» — 200-2328
«Сегодня-Пресс» — 252-4661
АО Роспечать — 195-6625
Игорь Юрченко — 396-6712

Санкт-Петербург:
(812) 277-4571, 966-2846

Алма-Ата:
Владислав Любчанский — (3272) 44-72-89

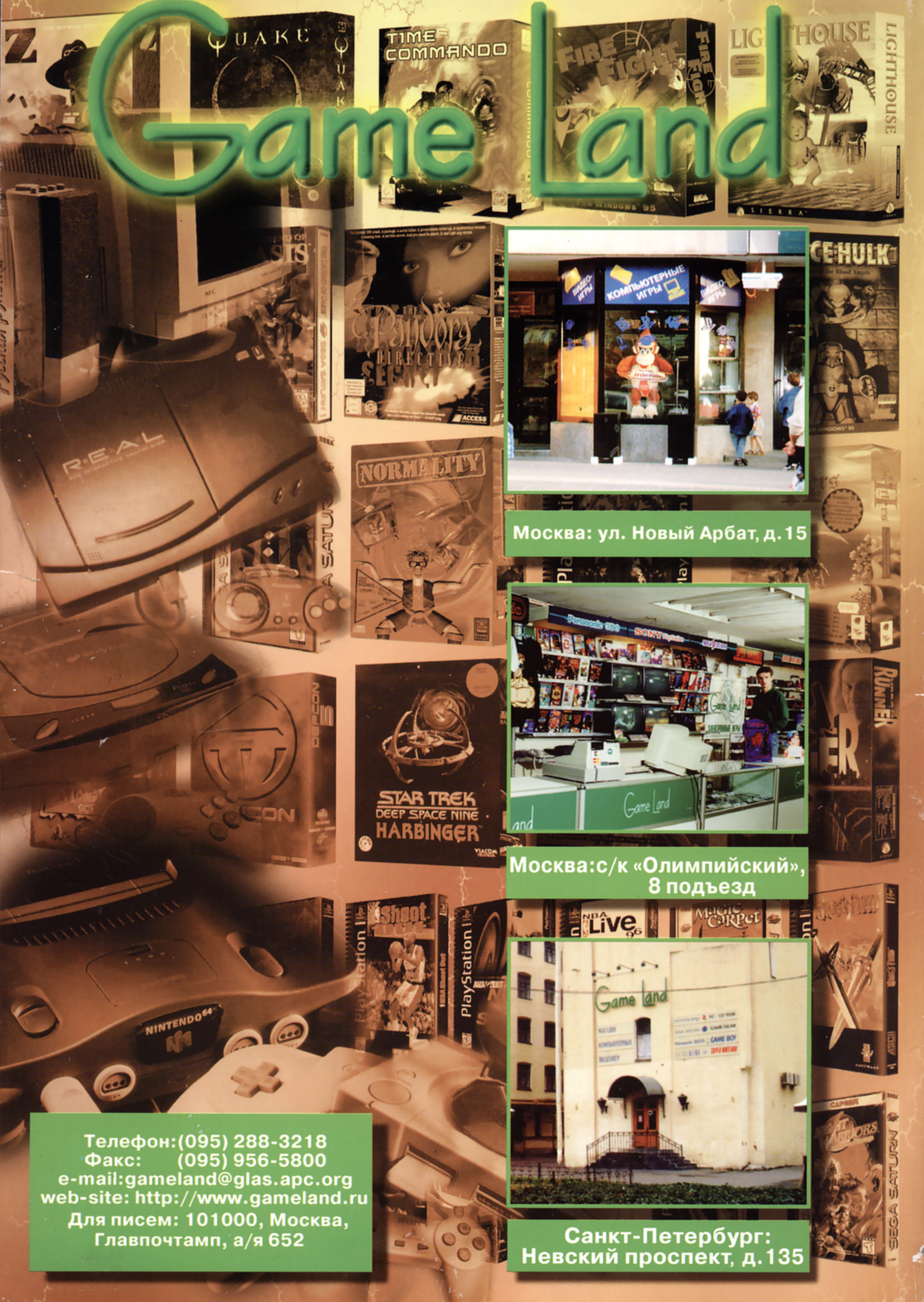
Тираж 30 000 экземпляров
Цена договорная

ScanWeb
Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine
Publisher — **Agaroun Company**,
Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) **Inc.**
Phone: (212) 244-2833
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland,
ScanWeb Company


Game Land
QUAKE
TIME COMMANDO
FIRE FIGHT
LIGHTHOUSE
NORMALITY
STAR TREK DEEP SPACE NINE HARBINGER
NINTENDO64
PlayStation
SEGA SATURN
Москва: ул. Новый Арбат, д. 15
Москва: с/к «Олимпийский», 8 подъезд
Санкт-Петербург: Невский проспект, д. 135
Телефон: (095) 288-3218
Факс: (095) 956-5800
e-mail: gameland@glas.apc.org
web-site: http://www.gameland.ru
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652